
JUEGO COMPLETO PARA PC NEW YORK CRIMES ¡GRATIS!
¡VIVE UNA AVENTURA DE MISTERIO CON SELLO ESPAÑOL!
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
Nº 276 MAYO
POR SÓLO 3,99 €
REPORTAJE
State of Decay 2
¡EL APOCALIPSIS ZOMBI RESURGE EN TU PC!
PREVIEWS
ASSETTO CORSA COMPETIZIONE
BLOODSTAINED
REVIEWS
NI NO KUNI II
FAR CRY 5
THE COUNCIL: EPISODE 1
AHÓRRATE
15 €
EN TU PLACA BASE
MSI H370 GAMING PRO CARBON
AÑO XXXIV
Número 276
PVP CANARIAS 4,14€
CONAN EXILES
¡Lucha por sobrevivir en el reino online más salvaje!
REPORTAJE
The Crew 2
¡VIVE LA VELOCIDAD EXTREMA EN EE.UU.!
HARDWARE
Raytracing:
la revolución visual
ASÍ ES LA TECNOLOGÍA DE LAS TARJETAS GRÁFICAS DEL FUTURO

# PC SALVAJE


**Francisco Delgado**
Director

Con la llegada de la primavera los ánimos en el mundo del PC parecen calentarse. El universo del hardware está en plena ebullición. Los primeros meses de 2018 han empezado a traernos juegos que llevábamos tiempo esperando. El E3, como quien dice, está a la vuelta a la esquina –a poco más de un mes, en realidad– y, por añadidura, estamos siendo testigos del regreso de sagas que muchos recordamos con cariño. El PC está en un estado de ebullición, febril. Casi salvaje. Tanto como la acción que nos espera en el juego que ocupa la portada este mes. Funcom regresa con una nueva aproximación al mundo de Conan, que ya exploró en «Age of Conan» y que con este «Conan Exiles» promete ofrecernos una experiencia tan radical y, sí, salvaje, como no imaginamos. El que el juego lleve ya tiempo en fase de acceso anticipado puede que nos lleve a engaño y pensemos que ya está todo dicho, pero el estudio asegura que el próximo 8 de mayo, cuando el estreno sea oficial, habrá tantos cambios y tan significativos que nos vamos a sorprender. Y eso, al fin y al cabo, es lo que hace tan grande al mundo del PC: siempre está en evolución, siempre nos sorprende. Nos sorprenderán en el futuro las nuevas gráficas con compatibilidad de raytracing, un tema que exploramos en el reportaje de este mes. Nos sorprenderán las novedades que «The Crew 2» nos traerá en junio. Nos sorprenderá la jugabilidad cooperativa de «State of Decay 2». Y las novedades de este mes en review y preview, también te sorprenderán, estoy seguro. Nosotros mismos, en la revista, nos sorprendemos de la capacidad de renovación salvaje que tiene el PC. Una máquina salvaje, de verdad. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

## FIRMAS DEL MES


**Juan Antonio Pascual**
¿Sabes lo que es el Raytracing? Este reportaje te cuenta todo lo que debes saber sobre la próxima revolución de las tarjetas gráficas, que cambiará la manera de hacer y disfrutar los juegos en PC. **Pág. 56**


**Javier Cadenas**
El experto en el mundo de la aventura y cofundador de EnComplot, nos ofrece su visión sobre el diseño y desarrollo en el género y cómo puede evolucionar con soluciones de diseño acertadas y versátiles. **Pág. 14**


## STAFF

**REDACCIÓN**
Director
**Francisco Delgado**

Diseño y Autoedición
**Carlos García**

Colaboradores
**J.A. Pascual, O. Díaz**

**PUBLISHER**
**Amalio Gómez**

**PUBLICIDAD**
**Directora Comercial**
**Mónica Marín**
**mmarinsarrion@gmail.com**

**PRODUCCIÓN**
**Asedict Gestión Editorial**
**asedict@gmail.com**

**Preimpresión:**
**Espacio y Punto**

**Impresión:**
**Industria Gráfica Altair**
**Seseña (Toledo)**

**Distribución**
**S.G.E.L.** Telf.: 91 657 69 00
**Transporte: Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

**EDITA**
**Blue Ocean Publishing**

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
5/2018
Printed in Spain





Depósito legal: M-15.436-1985

# SUMARIO





## micromanía te regala

# NEW YORK CRIMES

JUEGO VALORADO EN 10€

**66 ¡DESCUBRE QUIÉN ES JOHN YESTERDAY!**
Vive una sensacional aventura a través del tiempo y desvela el secreto que esconden unos terribles crímenes en el metro.



**74 FAR CRY 5**
La nueva entrega de la saga ya está aquí, para descubrirnos un universo de fanatismo y acción en el condado de Hope. ¡A por los Seed!



**94 THE CREW 2**
Se acerca un mundo online enorme de velocidad, carreras y competición, por tierra, mar y aire. Y promete ser algo espectacular.



**26 UNDERWORLD ASCENDANT**
El estilo de la vieja escuela regresa en la continuación de la saga «Ultima Underworld». Descubre un mundo lleno de posibilidades.



**16 STATE OF DECAY 2**
Sobrevivir al apocalipsis zombi se presenta como un desafío alucinante. Esto es todo lo que nos espera en el nuevo mundo de Undead Labs.

## ÍNDICE POR JUEGOS

# WORLD OF WARCRAFT THE BATTLE FOR AZEROTH

## ¡La batalla definitiva se aproxima!

**MMO** **14 DE AGOSTO DE 2018** **BLIZZARD**

La caída de la Legión Ardiente no ha sido más que un nuevo comienzo para otra guerra en Azeroth que, de nuevo, pondrá frente a frente a la Horda y la Alianza, en un conflicto que determinará el futuro del mundo. Más territorios por explorar, como Zandalar, que visitaremos como campeón de la Horda, o el reino marítimo de Kul Tiras, el hogar de Jaina Valiente, al que llegaremos como defensor de la Alianza para animar a sus habitantes a luchar por la causa. El próximo verano estallará la acción en la séptima expansión del MMO más famoso de la historia. ¿Será la última? Eso solo dependerá de los aventureros que entren en ella...



**¡DALE A TU ARMADURA UN PODER TITÁNICO!** La búsqueda de la azerita, un recurso de valor incalculable, nos permitirá personalizar nuestras armaduras.



**¡SAQUEA LAS ISLAS!** Las innumerables islas inexploradas de Azeroth serán parte de los nuevos escenarios que descubriremos en «The Battle for Azeroth».





**¡DOS REINOS MÍTICOS NOS ESPERAN EN AZEROTH!** Zandalar y Kul Tiras se enmarcan como los nuevos territorios en que Alianza y Horda buscarán a sus héroes para «The Battle for Azeroth».



**¡BUSCA A TUS ALIADOS EN LA GUERRA!** El frente de guerra cooperativo para hasta 20 jugadores permitirá reclamar una ubicación estratégica clave, en este nuevo modo JcE inspirado en «Warcraft».



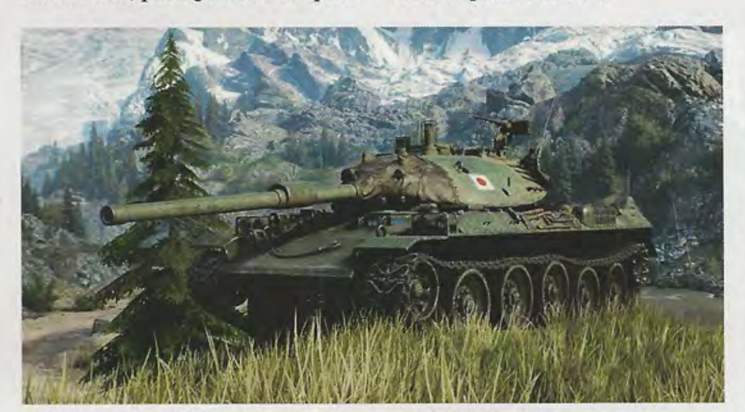
**¡LUCHA PARA LLEGAR AL NIVEL 120!** Aunque en «The Battle for Azeroth» subiremos de forma inmediata hasta el nivel 110 solo con empezar a jugar, las nuevas misiones en la cámara perdida de los titanes, el Reino Espectral de los Drust o las Catacumbas Putrefactas nos permitirán llegar hasta el nivel 120 a base de lucha.

# LA ZONA DE CONFORT EN LOS ESPORTS

Los eSports son ya algo masivo que no escapa a anunciantes, clubes y a todo el que está implicado en su desarrollo. La competición genera grandes ingresos y la tendencia es al alza, aunque empecemos a ver movimientos que sorprenden, por venir de quien apostó por los eSports desde hace tiempo.

Hace unas semanas saltó la disponibilidad de la actualización de «World of Tanks» a la versión 1.0. Un hito en el desarrollo del juego, que tiene un aspecto impresionante. Mejorar los gráficos era una espina clavada, pero ¿a costa de qué?

El sonido también es un aspecto que se ha potenciado, de manera que tenemos una experiencia más intensa en «World of Tanks». Pero, si algo no ha evolucionado, ha sido el aspecto competitivo del juego. La parte que movía a decenas de miles de personas hacia eventos presenciales.



**«WORLD OF TANKS» HA SALTADO A LA VERSIÓN 1.0** con un cambio profundo a nivel visual y sonoro. ¿Le toca ahora potenciar el juego como eSport?

La organización pasó de llenar salas de cine a estadios, con espectáculos impresionantes. «World of Tanks» ha mantenido un modelo muy claro, con sus equipos enfrentados y toda la espectacularidad que ahora vemos en otros juegos. Ha sido escuela para que una Overwatch League o, incluso, el desembarco de Riot en Reino Unido. Y uno de los artífices de esto último ha sido Mo Fadl. El antiguo responsable de la parte competitiva de Wargaming.net, ahora en la competencia.

### Lo presencial, a pérdida

Es habitual poner en duda la viabilidad de los eventos presenciales de eSports. El alquiler de las instalaciones, la afluencia de público, el pago de entradas y hasta la venta de merchandising parecen mover mucho dinero. Pero los costes se disparan con modelos de negocio que no pueden depender de la venta de entradas.

La falta de patrocinadores, como sí hay en espectáculos musicales o con deportes más tra-

## CONTRA LOS JUGADORES TÓXICOS

Quizá haya un frente que parezca irse de las manos recientemente, el de los jugadores que no cuidan las formas. Las reglas, cada vez más específicas, empiezan a ser aplicadas sin miramientos. Con noticias que llegan a las portadas de medios cada vez menos dados a tratar los eSports. Es decir, con titulares que destacan comportamientos xenófobos, sexistas o de cualquier otra índole inaceptable. Las consecuencias van desde multas económicas y la suspensión deportiva, hasta la toma de acciones legales contra los infractores. Está claro que los deportes electrónicos tienen un escaparate donde mirarse, en los tradicionales, pero también puede que la necesidad de ser rígidos para empezar con buen pie sea algo que no se pueda pasar por alto.

En vista de ofrecer un entorno controlado y deportivo, varias compañías se han unido en la iniciativa GDC: The Fair Play Alliance. Xbox, Blizzard, Riot, Epic Games, Twitch y así hasta 30 marcas forman ya parte de esta alianza, que promete cambiar la imagen y el funcionamiento de los torneos, así como todo lo que rodea a los eSports. El objetivo no es otro que el juego limpio y evitar la toxicidad, conductas discriminatorias, abusos y otras conductas entre jugadores y demás profesionales.




**UNAS 30 MARCAS HAN PUESTO LOS CIMIENTOS PARA QUE GDC FAIR PLAY ALLIANCE** ayude a regular el comportamiento tóxico que empieza a ser noticia en los eSports.

**905** **MILLONES DE DÓLARES SE INGRESARÁN CON LOS ESPORTS** durante 2018, según un estudio de Newzoo, con una previsión de 1.650 millones para 2021. La audiencia promete seguir creciendo, con 165 millones de espectadores para el presente año.

## RENTABILIDAD HASTA EL ÚLTIMO CENTÍMETRO

En un movimiento que parece enfocado a ganar popularidad entre las marcas, Activision Blizzard ha firmado con Nielsen. La compañía especializada en análisis de mercados también tiene experiencia en ver cómo se trata a las marcas. Por ejemplo, con deportes más clásicos como el motociclismo o el tenis. Es decir, la consultora investiga aspectos como el tiempo que un logotipo aparece en una rueda de prensa o el tamaño de estos en las prendas de un deportista.

El objetivo de Activision Blizzard con esta iniciativa tiende a ofrecer un producto más profesional. Algo más apetitoso para anunciantes que no están ligados a los deportes electrónicos o la tecnología, de manera que vean profesionalidad y rentabilidad al invertir en equipos o clubes que juegan en sus ligas. El primer eSport donde parece que se hará un estudio concienzudo es «Overwatch». Un juego que cuenta con una liga profesional afincada en Estado Unidos, pero de la que ya se ha comentado su salto al resto del mundo. También parece haber interés en la liga de «Call of Duty», así como en «Hearthstone». Aunque quizá se extienda el estudio de manera continuada a los torneos de «StarCraft» y «Heroes of the Storm». Aunque se trata de un contrato que durará años, en principio, con lo que seguramente toque juegos aún por conocer, tanto en competición como fuera de ella.




**OPTIC GAMING HA DEMOSTRADO UN GRAN ACIERTO AL GESTIONAR SUS ANUNCIANTES Y PATROCINADORES.** Ahora contarán con la ayuda de Nielsen en las ligas de Activision Blizzard.



**LA GUERRA ENTRE COMPAÑÍAS CON ESPORTS HA SALTADO AL FICHAJE DE ESTRELLAS.** El caso de Riot tiene a Mo Fadl, antes en Wargaming.net, como responsable de la nueva estructura en Reino Unido.

dicionales, es un aspecto que destacar. También, que muchas veces se mira más a los millones de espectadores potenciales que a los que jalean a sus equipos en directo. Wargaming.net ha aprovechado sus finales para despertar el interés de millones de jugadores. Quizá hayan sido más una herramienta de captación que un evento deportivo en sí.

En la actualidad, la empresa se ha tomado un respiro. Aunque sus juegos disponen de todas las herramientas para crear torneos y vivir eSports en directo, no veremos en 2018 lo de otros años. Se ha parado la escena competitiva más profesional, mientras se valora una renovación. Mientras tanto, la venta de vehículos, accesorios y consumibles parece seguir a buen ritmo. También el lanzamiento de modelos nuevos de blindados y más novedades que veremos en próximos meses.

Quizá, ahora que «World of Tanks» tiene el aspecto que querían sus responsables, sea el turno de relanzarlo como eSport. La competencia es dura, pero por experiencia es complicado ganar a Wargaming.net.

Por otro lado, también vimos movimientos en «League of Legends» a finales de 2017. Con cambios para la temporada presente y un mayor soporte de las Ligas Regionales Europeas. Las plazas para subir de categoría se publicitan a los cuatro vientos. Aunque, en la práctica, aún parece que los torneos más profesionales del mundo quedan lejos de España. Con ejemplos de éxito, sí, pero el precio de jugar con los mejores parece al alcance de pocos. Todo es dinero, claro está.

> **“La rentabilidad de los eSports se está explorando al máximo para asegurar el mayor éxito”**

## ARROZ, DESODORANTES... ¿QUÉ MÁS?

Estamos acostumbrados a ver marcas como Sennheiser en las camisetas de algunos jugadores de eSports. El fabricante, otrora especializado en dispositivos de audio profesionales y de gran calidad, se ha abanderado como una de las mejores marcas para escuchar y hablar en juegos electrónicos. Esto, sin abandonar los productos por los que se ha ganado el prestigio. Pero el caso de este fabricante es menos curioso que el de otros relacionados con la nueva industria de los eSports.

En el caso de Arroz Brillante, su unión con Álvaro845 ha hecho que muchos niños empiecen a comer más cereales precocinados. Los packs con la imagen del jugador y personalidad famoso por Clash Royale y el equipo Team Queso están por todas partes. Además, la entrada de marcas no vinculadas tradicionalmente a los videojuegos sigue con otros ejemplos como AXE. Lo cual nos da una idea de la diversificación competencia del sector. Uno en el que los anunciantes ven su gran oportunidad para llegar a un público joven, al que muchas marcas ven difícil llamar su atención.




**LA UNIÓN DE JUGADORES DE ESPORTS, EQUIPOS Y CLUBES** a algunas marcas rompe su imagen tradicional y las vincula directamente con los videojuegos.



**LLENAR ESTADIOS PUEDE PARECER EL OBJETIVO DE LAS COMPAÑÍAS DE ESPORTS,** pero la rentabilidad de los eventos presenciales está en entredicho.

# NOVEDADES DE MAYO

## Este mes triunfamos, seguro

Un tiempo en el que Conan vuelve a nuestros ordenadores no puede ser malo y, si lo parece, nuestro acero hará por arreglarlo. Aunque las amenazas también se extienden a un futuro donde los zombis de «State of Decay 2» quieren conquistarlo todo. Es un buen mes, sin duda, para jugar a títulos de grandes sagas y en todos los terrenos. Pero también nos guarda eventos interesantes. Puestos a mirar, casi solo tenemos ojos para el próximo E3 2018 de junio.

### MAYO 2018: LANZAMIENTOS




**Beat Saber** mezcla Realidad Virtual, música y armas para convertirnos en una máquina de destrozar canciones.




**Total War Saga: Thrones of Britannia** parte de la saga principal para ofrecer un camino nuevo.




**Disgaea 5 Complete** trae el clásico de rol a nuestros PC, con un mundo en el que salvar a sus habitantes.




**Pillars of Eternity II: Deadfire** recupera la ilusión que ya nos adelantó el anterior título de la saga.




**Steins: Gate 0** llega tras una vida de dos años en Japón y con un anime de lo más interesante como base.




**Conan Exiles** es uno de esos títulos que hemos deseado desde que se anunció hace años.




**Warhammer 40.000: Inquisitor. Martyr** tiene detrás una gran cantidad de seguidores.




**Little Witch Academia: Chamber of Time** incluye acción, una buena dosis de exploración y mucha magia.



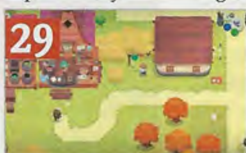

**State of Decay 2** es un desafío donde sobrevivir a los zombis, en una base con más supervivientes.




**The Piano** es una aventura que se desarrolla en un París ficticio tras una guerra y con asesinatos por medio.




**Dark Souls: Remastered** es otra adaptación del clásico a nuestros PC, con más contenido.




**Moonlighter** tiene un aspecto clásico, invita a caminar por sus calles y averiguar qué ocultan.




**Street Fighter 30th Anniversary Collection.** Y no hace falta mucho más que decir.

### EVENTOS A SEGUIR




**Microsoft Build 2018, 7 y 9 de mayo en Seattle, Estados Unidos.** Tiene a los desarrolladores como protagonistas con la última tecnología y conocimientos que compartir.
*microsoft.com*




**ESL Pro League Season 7 LAN Finals, 14 a 20 de mayo en Dallas, Estados Unidos.** Pondrá a los mejores jugadores de «CS:GO» bajo la presión de un gran evento de eSports.




**Cantabria Alternativo, 19 y 20 de mayo en Santander.** Recoge tendencias en libros, ocio, cine, comics y videojuegos en la ciudad cántabra.
*santander-alternativo.com*




**ESL One Birmingham, 25 a 27 de mayo en Birmingham.** Es la primera vez que un Major de «Dota 2» tiene lugar en Reino Unido y promete no ser la última.
*esl-one.com*

### PRÓXIMAMENTE...

**2º TRIMESTRE DE 2018**

#### VAMPYR
■ **5 de junio** ■ **Rol** ■ **Dontnod Entertainment** ■ **Xbox One, PS4 y PC**
Nos enfrentamos a algo sobrenatural que bebe del rol y la acción. Lo esperan fans sedientos de diversión.

#### E3 2018
■ **12-14 de junio** ■ **Los Ángeles**
Ya se anuncia que este será diferente, al menos por parte de Microsoft. Pero confiamos en que así sea, con más juegos, hardware y espectáculo.

#### THE CREW 2
■ **Acción** ■ **Ubisoft** ■ **29 de junio** ■ **Xbox One, PS4 y PC**
Entre abril y septiembre es lo que estimamos en cuanto a fecha de lanzamiento para este juego.

#### DREAMHACK OPEN VALENCIA
■ **12 a 14 de julio** ■ **Valencia**
Una gran oportunidad para que veamos a los mejores jugadores y descubrir, de paso, cómo ha evolucionado el evento costero levantino.

#### SIGGRAPH 2018
■ **12 de agosto** ■ **Vancouver**
Este es el sitio donde estar si la tecnología visual, sonora y el espectáculo te llaman lo más mínimo. Aunque pille lejos.

#### GAMESCOM
■ **21 a 25 de agosto** ■ **Colonia**
Lo que se vea en el E3 y mucho más estará en Gamescom. La cita de los videojuegos y el entretenimiento se hace fuerte en Alemania.

**TAMBIÉN EN 2018 Y MÁS...**

#### TWITCHCON
■ **26 a 28 de octubre** ■ **San José, Estados Unidos**
Con la productora de contenidos por streaming número uno del mundo de los videojuegos, la diversión parece asegurada en vivo y por Internet.

#### MADRID GAMES WEEK
■ **7 a 10 de noviembre** ■ **Madrid**
Este será el regreso de una de las ferias de videojuegos y entretenimiento, en general, que nos permitirá probar las novedades de cara a Navidades.

#### GAMERGY 9
■ **14 a 16 de diciembre** ■ **Madrid**
Sin más que decir sobre eSports, este evento pondrá fin a una recta final de año increíble en cuanto a competición y lanzamientos de juegos.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



**EPIC LIBERA PARAGON**
Tras el cierre del juego, tenemos todos los recursos de «Paragon» disponibles gratis para que desarrolladores de todo el mundo puedan estudiar y utilizarlos.
*epicgames.com*

**WORLD OF TANKS**
El número de jugadores registrados en el juego de Wargaming.net ha llegado a 160 millones, mientras la compañía replantea su presencia competitiva.
*wargaming.net*

TEMPLADO



**HALF-LIFE SIGUE VIVO**
El primer nivel completo de «Half-Life», totalmente jugable, es lo que han aportado desde SilverTM de su reedición del juego hecha con Unreal Engine 4.
*artstation.com/silvertm*

FRÍO



**TOMB RAIDER**
Si esperabas la reedición de los tres primeros juegos, sus mods en alta resolución han sido cancelados oficialmente.
*realtech-vr.com*

**TOTAL WAR SAGA**
Los tronos de Britania estarán vacíos algo más de tiempo, tras cambiar la fecha de lanzamiento al 3 de mayo.
*totalwar.com*

**DENUVO Y TEKKEN 7**
Los responsable de la saga admiten que el sistema anti-piratería de Denuvo da lugar a ralentizaciones en «Tekken 7».
*tekken.com*

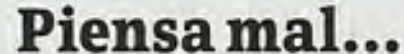
# TAMBORES DE GUERRA EN EL HARDWARE DE PC



**Paco Delgado**
Director de Micromanía

## Tras un 2017 de vértigo con nuevos procesadores y gráficas, todo era positivo en un mercado en ebullición, pero ¿hay algo más que sana competencia?

Seguro que ya has leído por ahí algo sobre la filtración de las supuestas características de la nueva generación de gráficas de NVIDIA –que todavía no está claro si será una serie 11x o 20x–. Y también estarás al día sobre la confirmación –esta sí, oficial– de AMD del lanzamiento de una nueva generación de procesadores Ryzen –los Ryzen 2xxx–. Todo es bueno, en teoría, de cara al usuario. Cuantas más opciones disponibles en el mercado para actualizar nuestros equipos y más avances en tecnología que permitan más potencia y, como consecuencia, juegos más espectaculares –y todo tipo de aplicaciones, claro–, mucho mejor. Y, en realidad, el hecho de que AMD volviera con fuerza a competir durante la pasada temporada era necesario. La competencia es imprescindible. Pero, ¿puede haber algo que no sea tan positivo en esta tesitura? Parece, o al menos así lo deja caer AMD, que no todo es tan limpio en esta "guerra" por repartirse el mercado del hardware para PC.




### ¿Monopolio?

Todo viene de la presentación, el pasado marzo, que hizo NVIDIA de su GeForce Partner Program, que busca "la transparecencia entre jugadores y plataforma gráfica y el software que compran", de modo que las marcas que se apunten al mismo trabajarán codo con codo con NVIDIA para tener acceso anticipado a sus tecnologías en desarrollo. Según NVIDIA, esto no obligará a una exclusividad de las marcas con ellos y podrán lanzar libremente productos con tecnología de otros, como AMD, pero han surgido rumores de contratos de tremendas restricciones para beneficiarse del GPP. Lo que en la práctica viene a ser que si una compañía lanza una gama de gráficas NVIDIA con un sello específico –por ejemplo ASUS y ROG–, no pueden usar ese mismo sello con producto AMD. Y a AMD, claro, no le ha gustado nada y acusa a NVIDIA –sin nombrarla, eso sí– de limitar la libertad del fabricante, el desarrollo de productos y la elección del comprador a la hora de escoger. De paso, hablan de FreeSync como un estándar abierto de la industria como beneficioso frente a otros tecnologías –G-Sync– cerradas.

La "guerra" se recrudece en cuanto a la competencia por el mercado. Ahora bien... ¿hasta qué punto esto es cierto, relevante y, en efecto, puede perjudicar al mercado y al mismo consumidor?

Es realmente inaudito que una compañía como AMD levante la voz como lo ha hecho en su blog oficial, pese a lo medido de sus declaraciones. Mientras tanto NVIDIA no ha dicho nada –por el momento– como respuesta a esas acusaciones no tan veladas.

### Piensa mal...

Un mal pensado podría argumentar que quizá a AMD no le están saliendo las cuentas pese al aluvión de productos y tecnologías novedosas lanzadas en 2017. O también que NVIDIA está viendo amenazada su posición de liderazgo y su cuota de mercado durante largo tiempo, por lo que ha decidido lanzar una sutil, pero agresiva maniobra de control sobre los fabricantes para asegurarlas.

En realidad, todo es especulación. Por ahora nada está muy claro y esto solo acaba de empezar. Cuanta más competencia, mejor, sin duda, pero que nadie se llame a engaño. Esto es habitual en todos los mercados y la competencia siempre es feroz. Sí sería malo no disponer de alternativas y que el monopolio fuese real, pero al final, ¿quién decide? Si alguien vende es porque alguien compra.

> "Parece que la guerra por el trono del mercado de hardware es más cruda de lo que se piensa"



# VOLVER A JUGAR, UNA Y OTRA VEZ

**La gracia de experimentar una historia interactiva debería ser resolverla... Pero también teniendo opciones alternativas de desarrollo de la trama.**



**Javier Cadenas**
Cofundador de enComplot («The Season of the Warlock»)

El componente narrativo está hoy presente en casi todos los géneros del videojuego y son muchos los que acuden a YouTube para ver juegos completos. Cuando se trata de aventuras gráficas, eso es casi como ver una película: la gracia reside en la resolución de los puzles, de modo que para un mero espectador son un tipo de juegos que no ofrece los incentivos de, por ejemplo, los sandbox; el jugador no puede ir más allá de su misión, no hay más que hacer que lo que es obligatorio. Para superar ese escollo se pone el foco en la rejugabilidad, en ofrecer distintas versiones de una misma historia que se desarrolla de modo cambiante, según lo que el jugador elija en algún momento. Suena atractivo e intrincado, y sobre el papel es como una suerte de efecto mariposa en el que cada decisión repercute en el devenir de la trama, pero la realidad es que una historia (aún) no puede crecer de forma geométrica, porque si sería inmanejable incluso para estudios con recursos, cuánto más para los independientes.

## Narrativa y rejugabilidad

Conviene hacer un esfuerzo extra para darle al jugador algo orgánico, que gratifique jugar y no solo ver. Wadjet Eye Games, desarrolladora de la laureada saga «Blackwell», se ha propuesto con «Unavowed» integrar en una aventura ideas más habituales de los RPG: además de elegir al personaje principal entre tres, cada uno con su propio prólogo y distinta forma de enfrentarse a las dificultades, se podrá elegir dos secundarios de entre cuatro, y cada combinación implica, en teoría, múltiples soluciones para los puzles. De ese modo, Dave Gilbert y su gente quieren abrir el abanico de posibilidades y garantizar que las situaciones del juego nunca sean las mismas. No nos engañemos, hay mucho de eslogan en esto último, pero la voluntad es clara.

Al escribir «The Season of the Warlock», nos encontramos con un momento donde se ponía al jugador ante una elección "comprometida". Esos momentos, relativamente comunes en las aventuras gráficas, suelen solucionarse embaucando al jugador para que elija lo que al desarrollador le interesa. No parece que tenga mucho sentido permitir elecciones placebo, y como jugadores nos habría frustrado encontrarnos con algo así. Concluimos entonces que de haber una disyuntiva trascendental en el juego, habría de serlo con todas las consecuencias. Así, el jugador puede decidir cómo quiere enfrentarse a la historia, y dependiendo de esa decisión el juego se desdobla. Mantenemos el arco narrativo general, los personajes y la escenografía, pero modificamos el objetivo del jugador, se plantean situaciones alternativas y los puzles son totalmente diferentes a partir de ese momento. Eso nos permite recrearnos con el trasfondo del juego y de los personajes, porque podemos incluir detalles en una vía pero no en la otra, y aporta el encanto no solo de poder jugar dos veces, sino de descubrir cómo reaccionan los personajes ante situaciones opuestas y cómo encajan las pequeñas historias dentro de la principal.

Elija lo que elija, se planta en el jugador una semilla que le impulsa a mirar de reojo la opción que desechó. Ser espectador siempre es posible, pero solo el jugador puede decidir.



> **“Ser espectador siempre es una opción disponible, pero solo el jugador puede decidir”**

## EL TERMÓMETRO

### CALIENTE



**CENSURA EN AGONY**
Se trata de un juego con imágenes muy violentas y crudas, de ahí que «Agony» reciba un parche opcional para activarlas, tras rebajar su contenido violento en PC.
*kickstarter.com/projects/playway/agony*

### TEMPLADO



**SOMBRAS DE GUERRA**
Desde Warner Bros. anuncian que habrá contenido gratuito para los usuarios del juego y un nuevo sistema más igualitario para todos.
*community.wbgames.com*

**MAZE THEORY**
Directivos de Activision y PlayStation han montado este nuevo estudio dedicado a la Realidad Virtual, mientras otros como CCP Games se retiran del mercado.
*maze-theory.com*

### FRÍO



**LAWBREAKERS SE PARA**
El poco éxito del título de Boss Key Studios les obliga a dejarlo en barbecho, sin nuevos contenidos o mejoras.
*bosskey.com*

**AMD RX500X**
Parece que seguiremos sin novedades significativas en gráficas. Como mucho, algún cambio de nombre.
*amd.com*

**PRIVACIDAD EN STEAM**
Valve cambia su política de privacidad y dejarán de mostrar nuestros juegos al resto del mundo, por defecto.
*steampowered.com*

# LENGUAS DE TRAPO

## Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.

**"No había juego"** Randy Pitchford afirma que «Duke Nukem Forever» no llegaba al 9% completado cuando se dijo que estaba al 90%.



**"El fallo de ayer fue error nuestro"** y 15$ en crédito de Oculus fue la disculpa de Brendan Iribe para el fallo de Oculus Rift.



**"Asombroso, el top 5 de juegos más vendidos en Xbox funcionan con Unreal Engine"** mostraba orgulloso Mark Rein de Epic.



**"Pasar de tener cientos de jugadores en un mapa a miles y, en un futuro, millones"** es lo que dará la nube a los juegos, según Jade Raymond.

**"Amamos tanto «Farming Simulator» como «Vampyr»"** es la declaración de Cédric Lagarrigue, CEO de Focus, sobre su variedad en juegos.



**"Se explica aquí abajo en la app"** es como Mark Zuckerberg intenta calmar a quien se sorprende por el uso de sus datos en Facebook.



**"Un sindicato perjudicará a los desarrolladores"** es lo quepiensa Jen MacLean, presidenta de la IGDA.



**"El E3 es el infierno en la Tierra"** no sabemos si por «Doom 2» o experiencia propia, según Pete Hines, de Bethesda.



### PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

**¿CUÁNDO...** sabremos si es mejor «Fortnite» o «PUBG» como eSport?

**¿QUÉ...** será de los aficionados al mundo del motor cuando todo sea virtual o, como mucho, eléctrico?

**¿CUÁNDO...** dejarán de hacer listas con los juegos más difíciles?

**¿POR QUÉ...** parece haber más interés por hacer un «Resident Evil 2» bueno entre los fans que desde Capcom?

**¿CÓMO...** es que los tramposos de «Sea of Thieves» no han pasado por la quilla inmediatamente por decisión de Rare?

**¿CUÁNTAS...** competiciones de eSports a nivel presencial han sido rentables hasta ahora?

**¿QUÉ...** pasa con las películas y los juegos de RV, que se llevan tan mal en calidad?

**¿VEREMOS...** pronto el regreso de «Call of Duty» a la competición oficial en PC?

**¿CUÁNTOS...** reinicios no oficiales de «Fallout» veremos antes del "bueno" de Bethesda?

# STATE OF DECAY 2

## ¡El apocalipsis zombi vuelve a tu PC!

**Sobrevivir no es la meta. Eso es sencillo. Lo más complicado cuando todo se hunde y la civilización desaparece es mantenerse humano. En todos los sentidos. ¿Seremos capaces de unirnos para reconstruir el mundo?**




**¡Es la hora de los zombis!** La civilización ha caído y los muertos caminan por las calles. Los supervivientes del apocalipsis zombi buscan sobrevivir como sea. ¿Te atreverás a lanzarte a la aventura en solitario o te unirás a otros supervivientes para no caer?

## INFOMANÍA

### DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Undead Labs/Microsoft
- **Fecha prevista:** 22 de mayo 2018

### CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción y supervivencia**, en un apocalipsis zombi.
- El **mundo de juego será abierto**, y podremos explorarlo con libertad.
- Podremos jugar **en solitario o en modo cooperativo**.
- Tendremos que **construir una base** para crear una comunidad de supervivientes.
- La **gestión de recursos** será clave para progresar y sobrevivir.
- Podremos **conectarnos en caliente** a partidas cooperativas.





Es difícil hablar de realismo en un juego cuya premisa es sobrevivir a un apocalipsis zombi, pero cuando hace cinco años Undead Labs presentó «State of Decay», ese realismo era una de sus premisas. Realismo, claro, en el mismo sentido que "The Walking Dead": si llega el fin de la civilización y los muertos se alzan, ¿cómo sobreviviremos? Habrá que comer, y conseguir recursos, y refugio, y armas y, muy posiblemente, ayuda de otros supervivientes. Y, si caemos enfermos, ¿cómo nos curaremos? Pero, aún peor, si nos muerde e infecta un zombi... entonces, ¿qué?

«State of Decay 2» retoma esas premisas y todas las virtudes que ofreció su predecesor, con el objetivo de potenciarlas y aumentar la experiencia de supervivencia extrema, añadiendo una accion cooperativa que puede hacer más atractiva aún la aventura. ¿Quieres descubrir lo que es supervivencia en su más pura esencia? Pues bienvenido al fin del mundo.

## Un mundo salvaje

«State of Decay 2» será un juego que abunde en el concepto de supervivencia más allá del combate contra los zombis. No podemos equipararlo a un «Dead Rising», porque se trata de otra cosa. Como hemos comentado, sobrevivir en el mundo del juego de Undead Labs no es tanto cuestión de puntería, fuerza y armas, como de táctica, gestión y, ahora, cooperación. De algún modo, como también se ha mencionado, la ya saga de «State of Decay» es como la adaptación no oficial del universo de "The Walking Dead". Cosas tan mundanas como comer y tener un refugio se vuelven ahora épicas, descubriendo que el mundo es un sitio duro y la idealizada Naturaleza que asumimos en nuestra civilizada mente urbanita y occidental es, en realidad, un entorno hostil, salvaje y en el que el mayor peligro puede ser una infección... u otro superviviente.

Ya decía Plauto que el hombre es un lobo para el hombre, pero no es menos cierto que la cooperación suele arrojar resultados más favorables que la competitividad, y más cuando la civilización desaparece, así que Undead Labs toma esa premisa como una de las claves del diseño de «State of Decay 2», llevada ahora más lejos que su predecesor.

## Con amigos, puedes

El mundo de «State of Decay» obligará a buscar la unión y la cooperación con otros supervivientes –controlados por la IA– para reunir los recursos su-

> **“Sobrevive al apocalipsis zombi trabajando en equipo, en un mundo de hostilidad total”**









**¡Hasta el lugar más apacible puede convertirse en una pesadilla!** Durante la exploración del mundo, no podremos bajar la guardia en ningún momento. Tras cada puerta, en cada esquina, oculto en un rincón el peligro puede acecharnos.

## LA BASE: RECURSOS, GESTIÓN Y DECISIONES



La construcción de la base junto a otros supervivientes será vital para progresar, pero su gestión nos obligará a tomar decisiones constantemente para garantizar el suministro de recursos. A veces habrá que destruir estructuras para levantar otras nuevas, pero ¿cuáles? Otras, tendremos que mudarnos a un lugar mejor si la comunidad crece.

ficientes para sobrevivir. La construcción de una base será un paso clave para asegurar la supervivencia. La exploración del entorno nos dará los recursos básicos para llevar a cabo esta tarea: acumulación de objetos, elementos de construcción, un área adecuada para levantar estructuras... Pero, como en el juego original, delegar tareas y gestionar el trabajo de los miembros de la comunidad será un aspecto fundamental. Además, hay que tener en cuenta que hacerlo todo solos será imposible, dada la velocidad a que determinados eventos se pueden suceder: desde repeler un incursión zombi, ayudar a un herido –o expulsarlo, y hasta eliminarlo, si es infectado–, acumular comida, armas, medicinas, construir... Y, luego, están las decisiones. Si el espacio de la base se ve desbordado, ¿será mejor mudarse, buscar otro lugar y empezar de cero? O, por el contrario, ¿habrá que tirar una estructura y levantar otra? Las necesidades del momento nos llevarán a tomar esas decisiones vitales. Pero si nos unimos a otros jugadores, podemos hacerlo todo aún más eficiente.

El apartado cooperativo de «State of Decay 2» será uno de los más relevantes del juego, una novedad total en la saga, que además Undead Labs quiere implementar de forma eficaz y que resulte divertida.

### Construye y combate

La gestión de recursos de la base no será el único punto en que la acción cooperativa puede resultar mucho más eficaz que jugando en solitario. La misma exploración y el combate contra los zombis entre cuatro amigos, si nos coordinamos bien, puede dar mucho de sí en «State of De-

## EN UN MUNDO HOSTIL, LA UNIÓN HACE LA FUERZA



El universo zombi de «State of Decay 2» es perfectamente disfrutable jugando en solitario, pero el apartado multijugador cooperativo es ahora uno de los más atractivos que Undead Labs ha creado para su nuevo juego.



Podremos unirnos a una partida cooperativa -o desconectarnos- de forma instantánea, y mantener la progresión del personaje en la acción en solitario. Pero, ojo, si muere en el cooperativo también lo hará en la partida privada.

cay 2». Undead Labs quiere incluir esta opción de un modo dinámico, además. Podremos conectarnos a las partidas cooperativas al vuelo, entrando y saliendo de la acción de forma instantánea, pero con la salvedad de que la acción cooperativa y en solitario serán, en realidad, una. En otras palabras, las estadísticas y estado del personaje se comparten, lo que indica que el progreso y experiencia conseguida en el juego cooperativo revertirá en las partidas individuales, pero también tendrá un aspecto más peliagudo. Si nuestro superviviente muere en un refriega en modo cooperativo, adiós a nuestra partida en solitario. Si mueres, mueres.

Realmente, el desafío de supervivencia de «State of Decay 2» se perfila como uno de los más atractivos de los próximos meses. Y si se cumplen las expectativas, podemos estar ante un nuevo mundo por descubrir. Un mundo lleno de diversión, desafíos... y zombis. **A.C.G.**






**Como en el juego original, en «State of Decay 2» nos enfrentaremos a distintos tipos de zombi.** Desde los "normales" a los gigantes -como en la imagen-, los "hunters" o los escupidores, que nos lanzarán una asquerosa baba verde que dificultará nuestras reacciones. ¡No te despistes ni un momento!

# LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

## LA CARTA DEL MES

### EL GOYA DE LOS VIDEOJUEGOS




**El otro día estaba viendo los BAFTA, que son como los Goya o los Oscars pero en el Reino Unido, y me dió envidia ver que también entregan premios a los videojuegos. ¿Por qué aquí no hacen algo así en los Goya? ■ Domingo D.**

Sería bueno para la industria que se otorgasen unos premios a los videojuegos al mismo nivel institucional que el cine o la música. En España se siguen considerando algo marginal, y eso se nota tanto en las subvenciones como en la prensa o la TV. En Reino Unido tienen una industria fuerte, y por eso premian videojuegos en los BAFTA. Aquí tenemos estudios indie lanzando docenas de juegos. Es hora de que se les de el reconocimiento que merecen.

### FELICITACIONES

**Ya sé que sois una revista enfocada a los videojuegos, pero ante la continua desaparición en nuestro país de revistas en papel (y que los sitios supuestamente especializados que hay en Internet no me terminan de convencer) no puedo menos que agradeceros, y felicitaros, por vuestros artículos y secciones sobre hardware. Especialmente me ha gustado el**



**artículo del último número acerca de los discos SSD en formato M.2 con el que de forma clara y sencilla nos exponéis las diversas alternativas existentes. Os animo a seguir en esa línea, con más artículos que no**



**solo vienen bien a quién quiera montarse un PC "Gamer" sino a cualquier aficionado a la informática y a la tecnología.**
**Y, por pedir, os sugiero un tema para un futuro artículo: ¿Qué tal hablarnos de la práctica del "overclocking"? Gracias, y un saludo. ■ Miguel Ángel**

Muchas gracias por tus amables palabras, Miguel Ángel. Es cierto que cada vez quedan menos revistas en papel, pero nosotros creemos en el medio e intentamos llegar a los lectores, por ejemplo, con nuestro artículos de hardware enfocados de forma práctica. Tomamos nota del tema del overclocking, y lo tendremos en cuenta para los próximos números. ¡Muchas gracias!

### FALSAS APARIENCIAS

**Os escribo porque quería mandar un mensaje a todos los que piensan que «Ni No Kuni II» es un juego para los más jóvenes. Puede que por su estilo gráfico lo parezca, pero tras 30 horas de juego me ha dejado asombrado lo profundo que es y la gran cantidad de cosas que hay por hacer. Y no es el típico juego rol, hay secciones de estrategia con combate de ejércitos, y gestión de ciudades. Dadle una oportunidad, os sorprenderá. ■ Jan S.**

Estamos de acuerdo contigo, Jan. «Ni No Kuni II» es un señor juegazo, con una historia sencilla pero atractiva, personajes carismáticos, un sistema de combate divertido, y mezcla muy bien diferentes géneros, desde el rol a la estrategia. Y el port de PC es impecable. ¿Para cuándo un remaster de la primera parte, Bandai?

### ¿UNA MALA IDEA?

**Veo que Steam ha quitado las Steam Machine del catálogo de su tienda, así que yo creo que ya las podemos dar por muertas. Yo estaba seguro de que no iban a triunfar, no dejaban de ser ordenadores personalizados más caros que uno normal. ■ Anoath**

La idea de Valve era buena, llevar los juegos de PC al salón. Y hubiese sido beneficioso para la industria de PC que hubiese tenido éxito. El problema fue la ejecución. Las Steam Machine eran ordenadores compactos para equipararse a las consolas, pero al ser más pequeños eran menos potentes, y mucho




## LA POLÉMICA DEL MES

### EL PRECIO DE LA REALIDAD VIRTUAL

**Con el anuncio de las gafas de realidad virtual HTC Vive Pro pensé que las pondrían a un buen precio, o al menos que bajarían las otras. Pero no ha ocurrido ni una cosa ni otra. Las nuevas valen más de 1000€ con los mandos y las viejas se quedan en 599€, que siguen estando fuera de mi alcance. ¿Así es como quieren que la Realidad Virtual triunfe? ■ K.D.S.**




Bueno, hay que tener claro que la realidad virtual de calidad aún es cara. Las pantallas, las lentes, la tecnología que hay detrás cuesta dinero a la hora de fabricar. Y la investigación también. Pero es cierto que los fabricantes tienen que hacer un esfuerzo mayor para bajar precios. A ver si la Realidad Mixta de Microsoft llega a Europa y hay un poco más de competencia.

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.


más caros que una PS4. Aún así las Steam Machines nos han dejado cosas buenas, como el modo Big Picture de Steam.

## ¡SHENMUE!

**Jugué a los dos primeros «Shenmue» en Dreamcast, y fueron dos juegos que me marcaron. Así que ya os imagináis el brinco que pegué cuando me enteré de que SEGA los va a sacar en PC. Eso sí, he visto el tráiler y parece que no han tocado los gráficos. Me hubiese gustado un remake. ¿Y a vosotros?**
**■ Ryo**

Es una gran noticia que los «Shenmue» clásicos lleguen a PC. Los increíble es que SEGA haya tardado tanto. Es verdad que por el trailer parece que va a ser un remaster bastante directo en donde solo han aumentado la resolución y añadido soporte de gamepads modernos, ratón y teclado. Pero hay que esperar a que den más detalles. Incluso aún siendo un port directo de las versiones de Dreamcast o Xbox, merecerán la pena.

## AVENTUREANDO

**Me acabo de terminar el último «Batman» de Telltale y estoy buscando alguna otra aventura, pero que no sea de esta compañía, para variar un poco. ¿Ha salido alguna interesante últimamente? ■ Carmelo**

Nosotros hemos empezado a jugar a «The Council», y nos está gustando mucho. Es una aventura gráfica, pero con habilidades



como las de rol. Al resolver acertijos ganas puntos que puedes gastar en habilidades, y según las que elijas, el juego cambia. ¡Pruébala y nos cuentas!



## MÁS VALE TARDE...

**Estoy al mismo tiempo contento y muy cabreado con Square por «Chrono Trigger». Contento por sacar en PC uno de los mejores juegos de rol de la historia. Enfadado por colarnos la versión de móvil, con gráficos lavados y una estúpida interfaz táctil. Contento porque con un parche han puesto los gráficos originales y añadirán la interfaz original. ¿Tanto costaba hacerlo bien desde el principio?**



**■ Anna L.**

Parece claro que Square lanzó la versión que hizo para móviles de «Chrono Trigger» en Steam, sin muchas expectativas. Pero la respuesta ha sido masiva (y las críticas por la penosa versión con filtro gráficos, textos horribles e interfaz táctil). Ahora lo está arreglando, así que hay que felicitarles por ello. Si ponen la interfaz original como han prometido al fin tendremos «Chrono Trigger» como debe ser.

## BATTLE ROYALE

**No soy mucho de juegos multijugador, pero le están dando tanto bombo a los Battle Royale, que quiero probar uno. ¿Cuál me recomendáis, «Fortnite» o «PUBG»?**
**■ Elenkav**

Aunque el objetivo en ambos juegos es similar (100 jugadores todos contra todos; solo puede quedar uno), son bastante diferentes. «Fortnite» es más desenfadado, más en plan diversión y con el aliciente de que puedes construir bases y defensas en tiempo real para protegerte. Además es gratis. «PUGB» tiene armas más realistas, con un fuerte uso de vehículos, y un desarrollo más pausado y estratégico. Y es de pago. Pero los dos son muy divertidos. Si puedes, prueba ambos y decide.

## CÓDIGOS DE DESCARGA

**Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.**




- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.







## INFOMANÍA

### DATOS

- **Género:** Acción/MMO
- **Estudio/compañía:** Funcom/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 8 de mayo de 2018

*www.conanexiles.com*

### LAS CLAVES

- Será un **juego de acción y rol online**, ambientado en el universo brutal de Conan el Bárbaro.
- **Exploraremos las tierras del Exilio** un lugar repleto de peligros y oportunidades, con el objetivo de su dominio.
- Será posible jugar en **servidores JcE o JcJ**, afrontando desafíos de distinto tipo.
- **Escogeremos entre 14 razas distintas y 8 religiones**, con distintas ventajas y debilidades.
- Tendremos la opción de crear un **ejército de esclavos.**

### PRIMERA IMPRESIÓN

**La nueva incursión de Funcom en el universo de Conan quiere ofrecer uno de los mundos online más versátiles y brutales que hayamos disfrutado nunca en PC.**

# CONAN EXILES

## ¡Diversión online bárbara!

Conan, ¿qué es lo mejor de la vida? ¡Aplastar enemigos, verlos destrozados y oír el lamento de sus mujeres!". ¿Quién no recuerda este diálogo de "Conan. El Bárbaro"? Han pasado más de 35 años –¡35 años!– desde el estreno de la película que convirtió a Schwarzenegger en una estrella del cine y la imponente leyenda del cimerio pocas veces ha sido reflejada tan certeramente de forma tan sucinta. Una leyenda que se ampliará en unos pocos días cuando la versión definitiva –bueno, todo lo definitivo que puede ser un MMO– de «Conan Exiles» llegue por fin a nuestros discos duros, para adentrarnos en uno de los universos online más salvajes, brutales y desafiantes que podamos imaginar.

Funcom vuelve, tras «Age of Conan», al mundo creado por Robert E. Howard –hay que rentabilizar las licencias, sin duda– para ofrecernos nuevos desafíos en un juego repleto de acción y rol, que pretende ser tan versátil como cada jugador quiera. Para ello han preparado un montón de opciones y un diseño de jugabilidad capaces de satisfacer múltiples objetivos y necesidades, siempre teniendo en cuenta que cada minuto será un auténtico desafío a la supervivencia, lleno de peligros y enemigos.

### Un arranque terrorífico

Si no has probado el acceso anticipado de «Conan Exiles», te has perdido uno de los inicios más terroríficos que hayas visto en un juego –un homenaje, en realidad, a la pelicula original–, con el protagonista –hombre o mujer, según queramos– crucificado y dejado a su suerte en medio del desierto. A punto de morir, como en un sueño, la que parece ser la figura del mítico rey de Aquilonia, el mismísimo Conan, rescata a nuestro personaje que, al instante, cae desmayado. Tras despertar, sin absolutamente nada más que unos harapos encima, empezará la aventura en las tierras del exilio.

La creación del personaje es, en realidad, un indicativo de lo que nos espera en «Conan Exiles». Más allá de la apariencia física que queramos tener en las tierras del exilio, la elección de la raza –14 disponibles; estigio, cimmerio,

> "El universo salvaje de Conan vuelve al PC con un MMO repleto de acción y brutales desafíos"



**¡Conquista las tierras salvajes del exilio!** Ya llega la versión definitiva de «Conan Exiles», un mundo de accion y rol online ambientado en el universo del bárbaro.



## SABÍAS QUE...

**...cuando «Conan Exiles» se estrenó en el acceso anticipado de Steam a comienzos de 2017 vendió 320.000 copias solo en su primer fin de semana, y tras el primer mes la cifra había llegado casi al medio millón de copias, aun teniendo en cuenta las devoluciones.**



**Ruinas, desiertos, ciudades perdidas...** El mundo de juego de «Conan Exiles» encierra una variedad de escenarios increíble.





**¿Estás listo para afrontar todos los peligros de las tierras del Exilio?** No has visto un mundo tan brutal y hostil como éste, poblado por monstruos, crueles dioses y salvajes guerreros.

hiborio...–y la religión –8, con adoración a Crom, Yog, Set, Mitra...– aporta la descripción del tipo de personaje y sus tendencias según el dios al que adoremos y sus inclinaciones hacia ciertos estilos de combate o invocaciones, que pueden hacernos más proclives a cierto tipo de acción.

Pero tengamos en cuenta ambos factores: combate y dioses. Ambos estarán entremezclados en el desarrollo de la aventura en este mundo tan brutal.

## ¿Un mundo propio o compartido?

La primera elección que habremos de hacer en «Conan Exiles» será la del mundo de juego. Funcom ha creado «Conan Exiles» como un MMO, un mundo online enorme y persistente, pero que puede ser disfrutado en modos básicos JcE y un jugador –prácticamente idénticos–, o JcJ.

Si apostamos por entrar en servidores con otros jugadores, tengamos en cuenta lo que es el universo de «Conan Exiles»: un mundo brutal. Sí, seguro que tarde o temprano lograremos forjar alianzas, pero debemos estar preparados para ser asaltados más que por el entorno por otros jugadores, que no dudarán en ir a por nosotros y quitarnos lo que tengamos, más si somos novatos. Pero si apostamos por el modo JcE o para un jugador, la cosa no será mucho más sencilla. Nuestra experiencia previa nos indica que la IA de los PNJ tiende a ser básica y brutal: van a por nosotros y nos persiguen sin cesar, hasta el infinito. Si nos detectan cuando estamos en nivel de experiencia bajo y sin apenas recursos ni armas, no vamos a durar mucho. Algo que es de esperar esté más afinado en la versión final del juego. Pero si conseguimos sobrevivir y mejorar nuestro personaje, la cosa seguirá siendo dura, incluso cuando tengamos ya alguna fortaleza erigida y funcional. Porque el entorno "conspira" para echarnos de las tierras y ponernos las cosas difíciles en nuestro objetivo por conquistarlas y dominar el mundo de juego. Será el momen-

### SE PARECE A...



**SEA OF THIEVES**
El universo online de Rare apuesta por un entorno de piratas, abordajes y tesoros.

**THE ELDER SCROLLS ONLINE**
Uno de los más relevantes mundos online de fantasía, en el universo de «The Elder Scrolls».



**¿Es un dios o solo una criatura mágica?** En el mundo de «Conan Exiles» todo es posible. No solo podemos ser atacados por monstruos y ejércitos, también por la encarnación de dioses rivales.



**¡Sacia tu hambre!** Nuestras necesidades vitales deben ser satisfechas antes de conquistar el mundo. Caza, come, bebe.



## MUNDO SALVAJE

**El universo de las tierras del exilio no perdona a los débiles. ¡Así podrás conquistarlo!**



**Crea tus castillos y ciudades.** Conquistar este salvaje universo online solo se podrá hacer levantando ciudades y construyendo fortalezas, que podremos lograr gracias a un ejército de artesanos esclavos.



**Ataca a tus enemigos y arrasa sus fortalezas.** Los asedios a nuestros enemigos podrán hacerse con nuestro ejército de esclavos, o usando la magia de nuestro dios y transformándonos en su encarnación mundana.



**¿La serpiente Set, el "calamar" Yog?...** La elección de religión y raza definirá también el poder mágico que nos permitirá convertirnos en la encarnación de un dios, para liberar su poder en combate.



**¿Maza, espada, magia, arco y flechas?** Bueno, en realidad es muy posible que tengamos que usar un poco de todo. La variedad de enemigos es brutal, y ya juguemos solos o con amigos, en modos JcE o JcJ, los combates pondrán a prueba nuestras habilidades.

> "Domina las tierras del Exilio levantando fortalezas y aniquilando a tus enemigos"

to de que la Purga ponga a prueba nuestras fuerzas.

### Mundo salvaje

Antes de hablar de la Purga, veamos algo más en detalle el desarrollo de nuestra influencia en las tierras del exilio. Supongamos que hemos conseguido avanzar hasta tener cierto poder: ¿qué haremos para aumentar el mismo? Levantar fortalezas. ¿Cómo? Capturando esclavos que trabajen para nosotros. Estos PNJ deberán ser llevados a la Rueda del Dolor hasta doblegar su voluntad y conseguir que cumplan nuestra órdenes. Así, conseguiremos tener artesanos, constructores, arqueros, guerreros... Ellos formarán nuestros ejércitos, levantarán nuestras ciudades y fortalezas, y harán que nuestro nombre sea temido por todas las tierras del exilio. Y serán la clave para defendernos ante la Purga.

Sí, la Purga, el sistema que las tierras del exilio tienen de acabar con sus invasores, entre los que nos contaremos. La Purga es la respuesta del entorno a esta invasión y consistirá en ataques periódicos de bestias del mundo, gigantes de hielo, no muertos, cazadores y cualquier otra cria-

¡**Atacan tu castillo!** Incluso jugando en servidores JcE, el entorno conspirará contra nosotros en las llamadas "purgas", para intentar expulsarnos de las tierras conquistadas.

## Para sobrevivir en el exilio debes preparar tu fortaleza

El dominio de las tierras del exilio solo se puede lograr expandiendo nuestra influencia por el mundo, con la fundación de ciudades y castillo, defendiéndolas y atacando y eliminando a nuestros enemigos. Para construirlas usaremos un ejército de esclavos que iremos formando capturando a los PNJ del mundo de juego, que podemos adiestrar como guardias, bailarines o, la clase que más nos interesará para ello: artesanos.





**La exploración del mundo** nos llevará a trepar, correr, nadar, combatir, esclavizar, matar y disfrutar de una acción brutal.



**La caza puede ser peligrosa si no tenemos compañía.** Ya sea con PNJ o aliados humanos, a veces es mejor afrontar ciertos desafíos junto a varios compañeros. Los enemigos son temibles.

tura de la región donde nos encontremos, a nuestras bases, fortalezas y asentamientos. Estos ataques se producirán incluso si no estamos conectados, pero el sistema nos avisará con tiempo para saber cuándo se producirá. Cuanto más crezcamos, construyamos y peleemos en las tierras del exilio, se llenará un medidor que, cuando llegue al límite, lanzará el ataque. Así, tendremos que construir defensas, trampas y preparar a nuestros ejércitos de esclavos PNJ para responder a los ataques y rechazarlos. Si lo conseguimos, podremos hacernos con un buen botín de las armas y restos de los atacantes. Incluso podríamos hacernos con armas legendarias que puedan portar. Pero también será posible limitar la fuerza de las purgas. Al jugar en servidores provados y partidas para un jugador podemos ajustar todas las opciones e incluso desactivar el sistema de purgas, con lo que el esfuerzo invertido en levantar nuestras fortalezas no será en vano, si tememos perderlo todo. También habrá limitación, al inicio, pudiendo permanecer en regiones libres de purgas hasta que consigamos crecer lo bastante en poder.

En todo caso, con lo que vemos de «Conan Exiles», antes de los múltiples cambios que traerá la versión final, según asegura Funcom, es que estaremos ante un juego que nos hará conocer la brutalidad del mundo de Conan como nunca antes, y que nos permitirá convertirnos en verdaderas leyendas guerreras de un universo fascinante y salvaje. **A.C.G.**



## INFOMANÍA

### DATOS

- **Género:** Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** OtherSide Entertainment
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018

*underworldascendant.com*

### LAS CLAVES

- Será un juego de **rol de estilo y jugabilidad clásicos**, ambientado en el mundo de fantasía de la mítica saga «Ultima Underworld».
- **Volveremos al Abismo Estigio**, debiendo escapar de este mundo.
- El diseño **se enfoca a la libertad y creatividad** en las acciones del jugador para afrontar los múltiples desafíos.
- Podremos **desarrollar un estilo único**, usando acción, sigilo y magia.
- Cada **acción tendrá efecto y consecuencias** en el mundo de juego.

### PRIMERA IMPRESIÓN

**El estilo de acción y rol de «Ultima Underworld» vuelve de la mano de los creadores de la saga, con un estilo único y reconocible por los jugadores más veteranos.**

# UNDERWORLD ASCENDANT

## ¡La evolución del mito del rol!

Durante un cuarto de siglo –¡25 añazos ya!– «Ultima Underworld» se ha convertido en un nombre de leyenda en el universo del rol de acción. Asociados a la saga encontramos nombres y hechos muy significativos, desde el de algunos de sus responsables –Warren Spector, Paul Neurath, etc.– hasta que su hipotética tercera entrega, nunca lanzada, acabó siendo la semilla de un título, «Arx Fatalis», con el que nació Arkane y su posterior catálogo.

Pero es ahora, transcurrido todo este tiempo, cuando el espíritu que hizo nacer «Ultima Underworld» resurge en un pequeño estudio, OtherSide Entertainment, formado ni más ni menos que por los responsables del título original. Sí, son de nuevo Spector y Neurath, junto a otros nombres propios tan significativos como Tim Stellmach o Joe Fielder, los que integran el grupo de quince miembros de OtherSide que están llevando a cabo este "renacer" de la saga con «Underworld Ascendant». Toda la experiencia que el estudio atesora –en el CV de sus miembros están sagas como «System Shock», «Deus Ex», «Thief» o «BioShock Infinite», además del propio «Ultima Underworld»– se pone al servicio de un juego que quiere convertirse, como sus trabajos anteriores, en una perfecta obra de simulación, libertad de juego, rol e interacción, con la que nos sumerjamos de una forma asombrosa en un universo en el que toda acción tiene consecuencias, tanto para nosotros como para cualquier habitante del Abismo Estigio. El regreso, en suma, a un mundo fascinante en el que el jugador es el rey, y en el que el diseño de acción estará en nuestras manos, para lo bueno... y para lo malo.

### Un abismo de fantasía y creatividad

«Underworld Ascendant» es definido por sus creadores como un simulador inmersivo. No se trata tanto de situar al jugador en un mundo de fantasía y rol, disfrutable en primera persona, como en un mundo en que todo lo que esté a nuestro alcance tenga un sentido, coherencia y posibilidades de interacción. Es, en suma, un mundo en el que la libertad de acción y las decisiones que tomemos tendrán consecuencias. Cuáles sean, po-

> **“El estilo clásico de rol y acción de «Ultima Underworld» regresa al PC con un nuevo desafío”**

## ¡Sé creativo! La clave estará en improvisar y experimentar

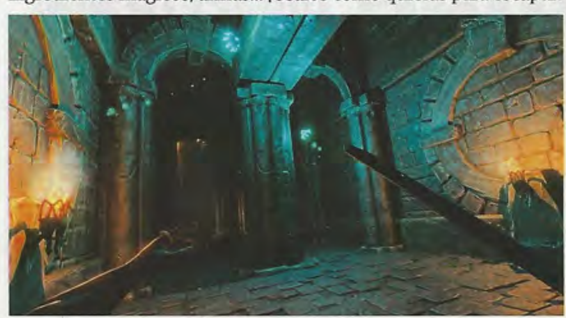
La misma denominación del motor de juego en «Underworld Ascendant» –Improvisation Engine– es el perfecto indicativo del espíritu que anima a este regreso al universo del Abismo Estigio. En el juego de OtherSide, la clave estará en la libertad del jugador para experimentar y jugar con las múltiples posibilidades que los diseñadores ponen en nuestras manos, a la hora de resolver desafíos, superar obstáculos y combatir.



**¡Baja al Abismo Estigio!** El regreso del universo de rol de «Ultima Underworld» llegará este año de la mano de los creadores de la saga, en un nuevo y apasionante desafío.



**El Abismo Estigio está repleto de posibilidades.** Objetos, ingredientes mágicos, armas... ¡Úsalos como quieras para escapar!





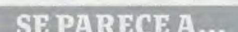
**¿Estás seguro de querer usar esa palanca?** Quizá ese enemigo tan pinturero que está tras la reja no nos ha visto aún, pero si oye ruidos y ve cómo se alza, nos localizará con toda seguridad.

dremos descubrirlo de forma inmediata o muy a largo plazo.

En cierto sentido, el Abismo Estigio de «Underworld Ascendant», del que debemos escapar, será un enorme puzle. Un gran constructo mecánico en el que cada desafío, obstáculo y objeto tendrá unas propiedades que usar en nuestro provecho, de forma imaginativa. ¿Usaremos un objeto arrojadizo para bloquear una trampa o la haremos volar por los aires con un hechizo de explosión? ¿La destruiremos o anularemos? ¿Esquivaremos a ese personaje siniestro que se oculta en las sombras o lo atacaremos con una espada? ¿Para qué usaremos las flechas de agua; tal vez para apagar una antorcha o para despistar a un enemigo? La magia, el sigilo y la acción directa tendrán múltiples usos y variantes en el mundo de «Underworld Ascendant». Algunos nos abrirán puertas; otros, las cerrarán.

La libertad y la interacción con el entorno, de forma creativa, es la clave del diseño de acción del juego de OtherSide, en un estilo bastante más reposado y reflexivo de lo que es habitual hoy día en el mundo del rol. Es un estilo muy de vieja escuela, que los jugadores más veteranos reconocerán de inmediato. Como calzarse unos viejos zapatos muy cómodos que llevaban un tiempo sin usarse. Es un estilo que, pese a todo, no quiere renunciar a la acción, si es que esa es nuestra intención, pero donde el diseño de escenarios, objetos –hasta el peso será significativo para usarlos de un modo u otro–, sus características, las habilidades mágicas... todo estará ahí para que lo usemos como queramos.

El propio nombre del motor de juego –Improvisation Engine– es un buen indicador de lo que OtherSide quiere proponernos en esta nueva incursión en el Abismo Estigio, que es una forma de disfrutar la acción y el rol de forma personal y creativa. Experimentar será una de las claves en un JDR que quiere combinar lo mejor del estilo clásico con la belleza de la actual tecnología visual. ¿Quién se resiste a algo así? **A.P.R.**






**LEGEND OF GRIMROCK 2**

El estilo clásico de «Legend of Grimrock» es un referente actual de un modo de entender el rol.



**THE MAGE'S TALE**

La experiencia RV del universo de «The Bard's Tale» también ofrece magia y aventura.




**INFOMANÍA**

**DATOS**

- **Género:** Velocidad/Simulación
- **Estudio/compañía:** Kunos Simulazioni
- **Distrib.:** 505 Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha:** Verano 2018

*www.assettocorsa.net/competizione*

**LAS CLAVES**

- Será un juego de **velocidad y simulación**, ambientado en la competición GT Racing .
- Será el **juego oficial de las Blancpain GT Series**, organizado por el grupo SRO Motorsports.
- Ofrecerá distintas competiciones oficiales, entre ellas incluirá **las 24 horas de Spa**.
- Su **recreación visual será fotorrealista**, tanto en los vehículos como en la recreación de los circuitos, gracias al escaneado láser.
- Usará el **motor Unreal 4** como base técnica.

**PRIMERA IMPRESIÓN**

**Kunos quiere llevar con «Competizione» la simulación al máximo nivel, tanto en la conducción como en la recreación visual fotorrealista.**

# ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

## ¡Más rápido, más real!

El mundo de la simulación automovilística es cada vez más exigente. Los fans del género también lo son. Quizá esa sea la razón de que el número de simuladores de competición no sea muy elevado, pero a cambio juegos como los de la saga «Project CARS» y «Assetto Corsa» tratan cada pequeño, ínfimo detalle, con un mimo exacerbado en la búsqueda de la perfección. Esa característica que a muchos les pasará desapercibida es, por contra, la que hace que el fan más purista se decante por un título u otro. Y es algo que en Kunos Simulazioni tienen muy claro. Tanto, que la próxima entrega de su serie, «Competizione», quiere ir mucho más allá de lo visto en «Assetto Corsa», comenzando por apostar por la licencia de la competición GT, convirtiéndose en el juego oficial de las Blancpain GT series. Es solo el primer paso que el estudio italiano ha dado para hacer de su próximo simulador de competición el nuevo aspirante al trono del género. Y aquí vamos a ver algunas de las características con las que quieren conseguirlo.

### Velocidad oficial

Las Blancpain GT Series son competiciones automovilísticas de turismos GT3 y GT4 que se vienen organizando desde 2011 por la SRO (Stéphane Ratel Organisation) y patrocinadas por la firma relojera Blancpain. Abarcan competiciones sprint de 60 minutos, Endurance de varias horas y, en «Competizione», incluirá también las 24 horas de Spa.

El uso de la licencia permitirá a Kunos incluir en el juego los equipos, pilotos y circuitos oficiales del campeonato. Es algo con lo que seguro que el fan de la competición estará contento, pero el estudio italiano irá mucho más allá en «Competizione», apostando por el máximo realismo en la simulación, algo que afectará no solo a la conducción, sino al apartado visual, usando Unreal 4.

Empecemos con lo último. Y es que el uso de Unreal 4 no afectará únicamente a una perfecta recreación de los modelos de los vehículos, sino que el motor se está llevando al extremo para asegurar el fotorrealismo: iluminación, reflejos, condiciones dinámicas en la climatología con perfecta simulación de lluvia, niebla, etc.

> **“«Competizione» aspira a ofrecer la simulación más realista en las carreras de GT Series”**

## Si te dicen que es una foto, te lo crees... ¿O acaso sí que lo es?

El fotorrealismo, más allá de la pura simulación, es uno de los apartados más cuidados en el nuevo juego de Kunos. La unión de Unreal 4 con técnicas como el escaneado láser de los circuitosl, asegurará para el fan más exigente que la perfección en la recreación de los trazados será total. Cada bordillo y detalle de un circuito real estarán en el juego. Y súmale la captura de movimientos para los pilotos. Todo será increíble.



**¡Ponte el casco y el mono y coloca las manos en el volante!** La competición más real de GT Racing arrancará este verano con «Assetto Corsa Competizione». ¡Písale a fondo!



**¿Puedes ver bien con esa lluvia?** Ve acostumbrándote, porque la climatología cambiante será una constante en las carreras.





**La competición más real llega con «Competizione».** Visualmente, Kunos está trabajando para que el nuevo «Assetto Corsa» sea una auténtica pasada. Unreal 4 se lleva al límite en cada detalle.

Pero, yendo aún más lejos, Kunos apuesta, nuevamente, por el escenado láser para recrear a la perfección los circuitos oficiales. Cada bordillo, cada detalle del firme, cada peralte, inclinación del circuito, estará presente en el juego. Y encima, por supuesto, los vehículos, recreados al milímetro tanto en el exterior como en el interior: cockpit, faros, limpiaparabrisas, puertas, etc. afectando, en en un segundo plano, a la simulación en sí. Control ABS, control de tracción, mapeo ECU, etc. Es algo que también afectará al apartado sonoro, para que la inmersión sea absoluta y nos sintamos de verdad al volante, compitiendo en algunas de las carreras de GT más alucinante que podamos imaginar. La simulación recreará el grip, la aerodinámica, la suspensión, la electrónica de cada vehículo, y hasta los daños que podamos sufrir en carrera. Pero, claro, los buenos conductores también tendrán sus ventajas.

### Conducción impecable

Aunque existirán diversos modos de juego individual o multijugador, la competición online será uno de los pilares en «Competizione». Para ello, Kunos usará un sistema de ránking basado en la evaluación del desarrollo individual y el comportamiento en la conducción , lo que recompensará el comportamiento virtuoso promoviendo el juego limpio online. El emparejamiento con rivales de nivel y características similares potenciará esta competición oline, haciendo que las carreras sean todo un espectáculo de habilidades al volante.

También encontraremos clasificaciones globales para comparar tiempos con jugadores de todo el mundo, usando el mismo coche, circuito y climatología.

Pero, si apostamos por el juego individual, los modos carrera, campeonato y juego libre, serán personalizables al máximo para disfrutar en solitario o practicar antes de dar el salto online, para llegar al máximo nivel. Y a ti, ¿te gusta conducir? **A.C.G.**



**SE PARECE A...**

**ASSETTO CORSA**
El juego anterior de Kunos es la base de la simulación de esta nueva entrega de la saga.

**PROJECT CARS 2**
Los deportivos y el resto de vehículos de «Project CARS 2» marcan la simulación hoy.



## ARTIFACT

- **Género:** Estrategia/Cartas
- **Estudio/compañía:** Valve
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2018

*playartifact.com*

El primer anuncio de «Artifact» en el The International del pasado año produjo más dudas y decepción que entusiasmo, pero tras haber desvelado por primera vez la jugabilidad y diseño del juego de cartas basado en «DotA 2», las cosas han dado un giro interesante. Con posibilidad de jugar en tres áreas -al estilo «DotA 2»- es casi como tres partidas simultáneas de «HearthStone». Y, además, con Richard Gardfield, el creador de «Magic: The Gathering» como máximo responsable, todo empieza a parecer bastante más atractivo de lo que se podía pensar.

## THE BLACKOUT CLUB

- **Género:** Aventura **Estudio/compañía:** Question
- **Idioma:** Inglés **Fecha prevista:** 2019

*www.blackoutclubgame.com*



Bien por la inspiración de series como "Stranger Things", bien por pura moda revival de los ochenta, el mundo de la aventura se llena de propuestas tan atractivas como «The Blackout Club», una aventura indie que llegará en 2019 en la que un grupo de adolescentes debe investigar un monstruoso secreto en su pequeño pueblo. Jugabilidad en primera persona y en modo cooperativo.

## FORGOTTON ANNE

- **Género:** Acción/Aventura **Estudio/compañía:** TroughLine Games/ Square Enix
- **Idioma:** Inglés **Fecha prevista:** 15 de Mayo 2018

*www.forgottonanne.com*



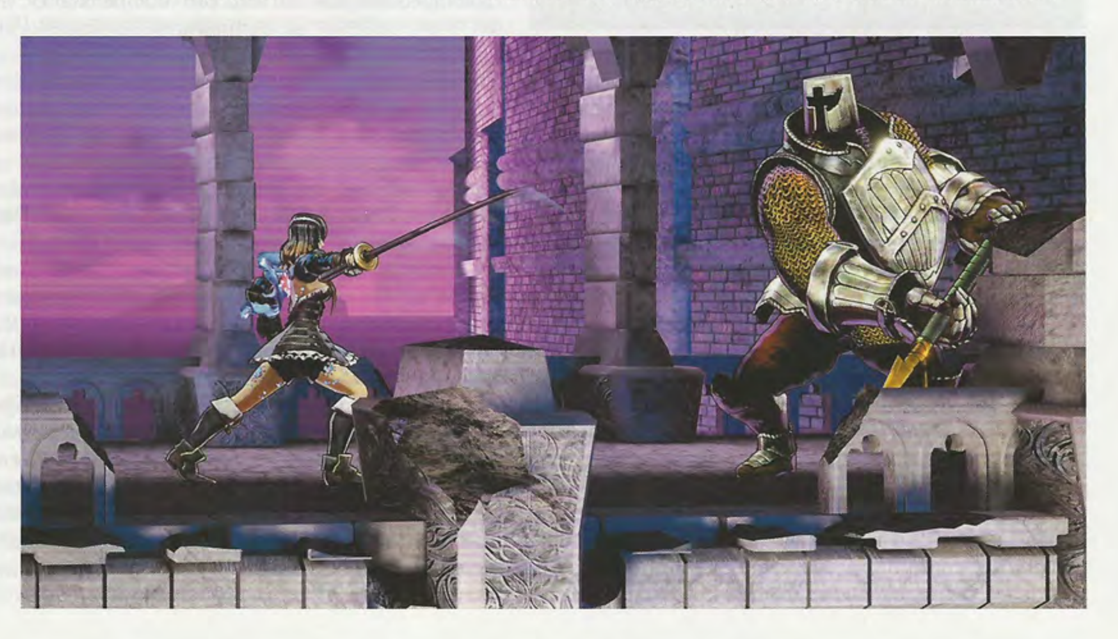
El mundo de «Forgotton Anne» es uno al que va a parar todo aquello que se extravía y se pierde. Todo. Juguetes, llaves, calcetines... Y todos esos objetos forman las partes de los "forgotlings", los extraños y mágicos habitantes de este mundo en el que nos meteremos en la piel de Anne, su cuidadora y encargada de acabar con una rebelión que trata de impedir que volvamos al mundo real.

## BLOODSTAINED

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Estudio/compañía:** Koji Igarashi/ArtPlay/505 Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018

*505games.com*

La jugabilidad de «Bloodstained: Ritual of the Night» debe mucho a la saga clásica de «Castlevania», con sus plataformas, acción 2D y ambientación gótica, donde vampiros y otras criaturas de la noche se dan cita. Pero más allá del homenaje, la personalidad de «Bloodstained» encierra una profundidad mucho mayor de lo que aparenta. El toque de rol, las numerosas mejoras en habilidades, equipo y el desarrollo del personaje, la gran accesibilidad y una cuidada estética lo convierten en uno de los juegos indie más atractivos del año.



## TRAILBLAZERS

- **Género:** Velocidad
- **Estudio/compañía:** Supergonk/Rising Star Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Primavera 2018

*www.trailblazersgame.com*

Es inevitable pensar en juegos como los de la saga «Wipeout» al ver «Trailblazers» en acción, pero en realidad el juego de Supergonk tiene más en común con el ya clásico «F-Zero» y «Splatoon». Un juego de velocidad cooperativo por equipos, donde pintamos un circuito en el que competimos en carreras, lo que ayuda a nuestros compañeros de equipo a coger más impulso y velocidad al pasar por las áreas pintadas. La estrategia de carrera a toda velocidad, las ayudas y trabas a los rivales, marcan un juego realmente único y explosivo.



## UNBOUND WORLDS APART

- **Género:** Aventura/Puzle
- **Estudio/compañía:** Alien Pixel/Square Heads Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Mayo de 2019

*unboundthegame.com*



Los cuentos de hadas nunca son, en realidad, tan felices como una lectura superficial pueda dar a entender, y la estética de dibujo animado de «Unbound Worlds Apart» encierra un cuento de hadas muy oscuro, en el que ayudaremos a Soli, el protagonista, a conjurar portales mágicos para viajar entre distintas realidades y descubrir la causa de la catástrofe que ha arrasado su mundo.

## WANDERSONG

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Dumb and Fat Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2018

*wanderso.ng*



Quizá, salvo raras excepciones, haya pasado para siempre la época de los grandes musicales en el cine, pero... ¿por qué no probar en un medio diferente, como los videojuegos? En «Wandersong» viviremos una aventura musical, convertidos en un delirante trovador que va recorriendo el mundo cantando para resolver puzles y descubrir la misteriosa Earthsong que evitará el fin del mundo.

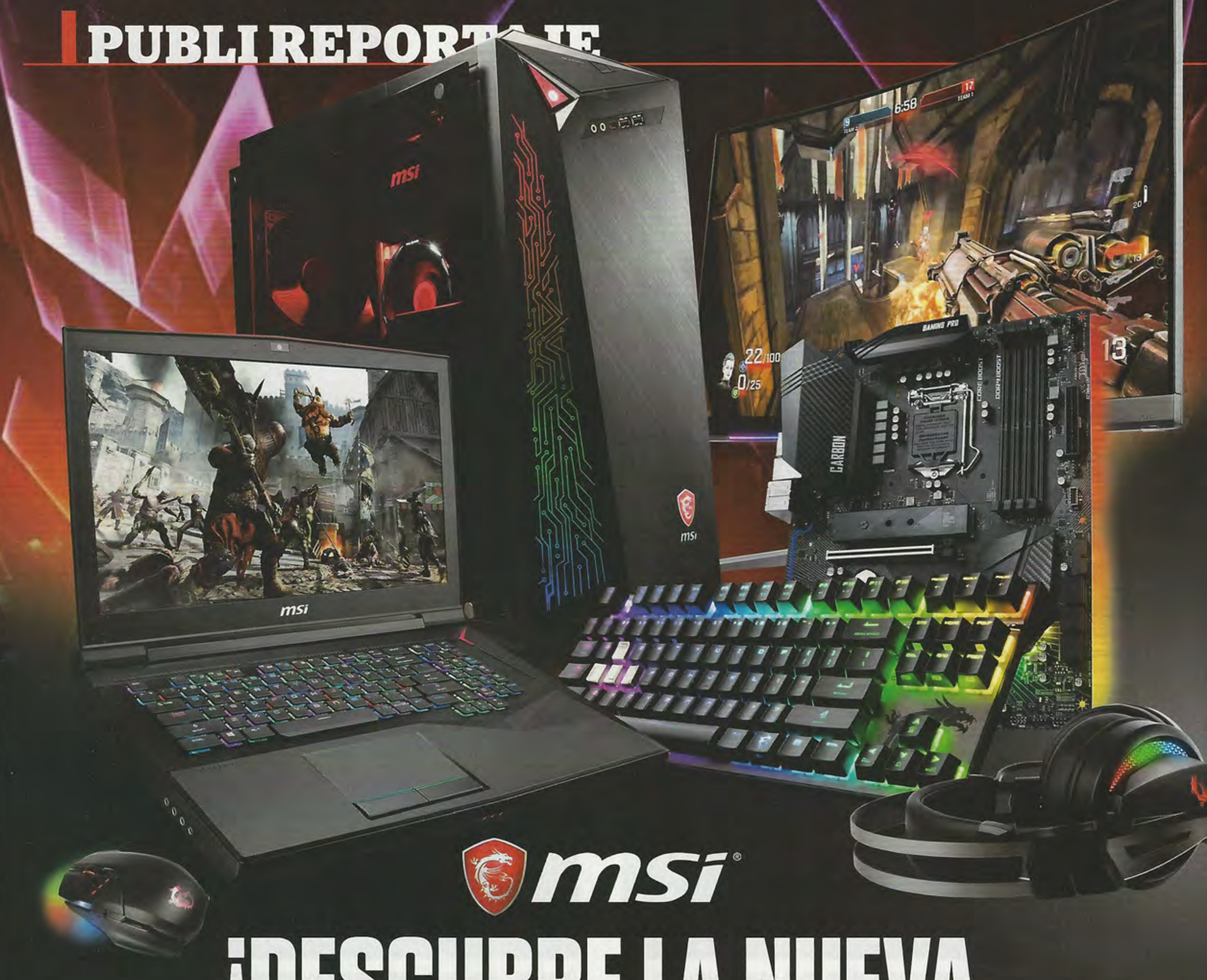


## THE OCCUPATION

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** White Paper Games/Humble
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2018

*occupation-game.com*

Pocas veces se ha usado el periodismo como la base de un juego, pero «The Occupation» toma esta premisa para convertirnos en un periodista de investigación, permitiéndonos decidir toda la narrativa y desarrollo de la historia, dando los pasos en el proyecto con todal libertad, para investigar el ataque que ha causado 23 muertos en la Inglaterra de octubre de 1987, lo que ha llevado a crear una polémica ley que puede con las libertades civiles. Todo sucede en tiempo real y nuestras decisiones marcarán el progreso de la historia en un sentido u otro.




msi

# ¡DESCUBRE LA NUEVA GENERACIÓN GAMING MSI!

**Procesadores de última generación, nuevos periféricos, los portátiles gaming más potentes del mercado, los componentes de mayor calidad para montar tu PC. MSI renueva totalmente su catálogo para disfrutar del True Gaming... ¡a lo grande!**

Seguro que cada vez que piensas en actualizar uno de los componentes de tu PC, renovar la tarjeta gráfica para ponerte al día y disfrutar al máximo de los juegos de nueva generación, o incluso en hacerte con un PC gaming completo, el nombre de MSI ha surgido en tu cabeza o en tus búsquedas en tiendas online. Y es que MSI se ha convertido en los últimos años en una de las marcas de referencia más destacadas en el mundo gaming. Hay muchas razones para ello, como un completo catálogo de componentes de última generación que se renueva y amplía constantemente, periféricos cuya gama crece día a día o ser uno de los fabricantes de tecnología más importantes a nivel global, controlando todo el proceso de diseño y producción, con fábricas propias. Es algo que permite a MSI garantizar la máxima calidad en sus productos, lo que a su vez lleva al jugador más exigente a disfrutar de componentes de rendimiento sobresaliente.

MSI cuida el diseño de hasta los más pequeños detalles y usa las tecnologías más vanguardistas en la fabricación de todos sus productos, desde la compatibilidad con Optane, hasta la colaboración con marcas de prestigio como SteelSeries y, por supuesto, el soporte de procesadores de última generación en sus PC gaming más destacados, tanto de sobremesa como portátiles. Si quieres saber lo que es el True Gaming y disfrutar al máximo de tu PC, descubre en las siguientes páginas todo lo que MSI tiene que ofrecerte. ¡Esto sí es jugar!




# MSI CONTROLA TODO EL PROCESO, DE PRINCIPIO A FIN

Muchos se sorprenden al descubrir que MSI es una compañía con más de 30 años de experiencia en la fabricación de componentes electrónicos, con más de 12000 empleados en todo el mundo y fábricas propias en China (en Kunshan y Shenzhen). Pero es esto lo que permite que MSI alcance la máxima calidad en sus productos, al gestionar toda la fabricación, usar la tecnología más avanzada y disponer del control de calidad más exigente en cada componente, PC y periférico. Algo que afecta también al diseño y la usabilidad de cada producto. Todo por el gaming.



# MSI ABARCA TODO EL GAMING

Piensa en algo que necesites para disfrutar del PC gaming. ¿Tal vez una nueva tarjeta gráfica? ¿Un monitor de última generación? Si apuestas por un portátil, tampoco te equivocarás. Y si prefieres un sobremesa con la configuración más al día, también lo tendrás a tu alcance. Porque MSI ofrece un catálogo tan amplio y completo como muy pocos podrían igualar, y que abarca todo el gaming. Además, MSI amplía y expande este catálogo cada nueva temporada, incluyendo más y mejores productos. Todo a la última; todo con la máxima calidad de fabricación y rendimiento. Busques lo que busques para disfrutar del gaming en PC al máximo nivel, lo encontrarás con toda seguridad en MSI, ya sea una placa base, un ratón, un teclado o un sobremesa. MSI es True Gaming.



# ¡SIEMPRE EN VANGUARDIA!




Ser siempre la primera marca en actualizar sus equipos con los procesadores de última generación es una prioridad para MSI. Los portátiles gaming de MSI han sido los primeros en incluir los Intel Core i7 y Core i9 de octava generación, para ofrecer al jugador más exigente la máxima potencia al disfrutar de los juegos más actuales. MSI también fue la primera compañía en incluir procesadores Broadwell (2014), Skylake (2016) y Kaby Lake (2017) en sus equipos gaming, lo que la convierte en la marca más vanguardista en cuanto a configuraciones de PC para jugar, en los últimos años. Si buscas estar siempre a la última, busca equipos MSI.

# TRUE GAMING: ¡LA FILOSOFÍA GAMING TOTAL!




Seguro que has oído hablar del True Gaming, la filosofía que dirige a MSI en sus equipos, producción y diseños, pero ¿sabes de verdad qué es True Gaming? Es algo tan sencillo como que para otras compañías, el gaming es parte de su catálogo y su negocio. En MSI, el gaming es su negocio. Su primer y único objetivo, lo que redunda en la búsqueda de la excelencia total en cada componente, periférico y PC gaming, ya sea sobremesa o portátil. Todo en MSI está dirigido desde el principio a conseguir los equipos PC gaming más avanzados y sobresalientes.

# ¡PONTE A LA ÚLTIMA EN PORTÁTILES GAMING CON MSI!

## SERIE GT

### GT 75 TITAN

Si buscas potencia máxima, prestaciones al límite y la configuración más avanzada, el GT 75 Titan es tu portátil gaming. Es uno de los primeros portátiles del mercado que incluye procesador Intel Core i9, consiguiendo hasta un 70% más de rendimiento que la generación anterior. Une a esta potencia desbocada los mejores componentes y tecnología –teclado mecánico Rapid RGB, pantalla con NVIDIA G-Sync, 120 HZ y Cooler Boost Titan– y tendrás el campeón de los portátiles gaming.




**Cooler Boost Titan permite refrigerar** la CPU y gráfica del GT 75 Titan de forma independiente, usando dos ventiladores Whirlwind.

**CARACTERÍSTICAS**

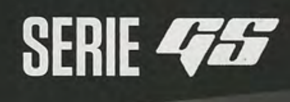
- Hasta Intel® Core™ i9 de 8ª generación
- Windows 10 Home/Windows 10 Pro

**SSD**

- NAx M.2 SSD (SATA)
- 1x M.2 SSD (NVMe PCIe Gen3)
- NAx M.2 SSD Combo (NVMe PCIe Gen3 x2 / SATA )

**HDD**

- 1x 2.5" SATA HDD
- Killer MultiGiG 10Gbps LAN
- Killer ac Wi-Fi + Bluetooth v5
- 330W adaptador / 2x 230W adaptador (para i9)
- 428 x 314 x 31-58 mm
- 17.3" UHD (3840x2160), IPS
- 17.3" FHD (1920x1080), 120Hz, 3ms, Wide
- Intel® CM246
- GeForce® GTX 1080 con 8GB GDDR5X
- DDR4-2400 4 slots
- DDR4-2666 2 slots, 4 Slots, Max 64 GB,
- FHD (30fps@1080p)
- Teclado mecánico retroiluminado (Full-Color)
- 4.56 kg
- 2x 3W altavoces/1x 5W Woofer
- 1x Mic-in/1x Headphone-out (HiFi / SPDIF)
- 1x Line-in/1x Line-out
- 1x Type-C (USB3.1 Gen2 / DP / Thunderbolt™3)
- 5x Type-A USB3.1 Gen2
- 1x SD (XC/HC)
- 1x (4K @ 60Hz) HDMI/1x Mini-DisplayPort




### GS 65 STEALTH

Cuando pruebes el GS 65 Stealth te preguntarás cómo es posible meter tanta potencia en un portátil tan estilizado. Su pantalla de 15.6", 144 Hz y una batería que asegura hasta 8 horas de funcionamiento te ofrecen un portátil único que combina rendimiento para trabajo y gaming.

**CARACTERÍSTICAS**

- Intel® Core™ i7 de 8ª generación
- Windows 10 Home

**SSD**

- 1x M.2 SSD slot (NVMe PCIe Gen3)
- 1x M.2 SSD Combo (NVMe PCIe Gen3 / SATA )
- Killer Gb LAN
- 802.11 ac Wi-Fi + Bluetooth v5
- 180W adaptador
- 357.7 x 247.7 x 17.9 mm
- 15.6" FHD (1920x1080), 144Hz, 7ms, IPS
- Intel® HM370
- GeForce® GTX 1060 con 6GB GDDR5
- DDR4-2400
- DDR4-2666, 2 Slots, Max 32 GB,
- HD (30fps@720p)
- Teclado retroiluminado Per-Key RGB
- 1.88 kg
- 2x 2W altavoces
- 1x Mic-in/1x Headphone-out (HiFi / SPDIF)
- 1x Type-C (USB3.1 Gen2/DP/Thunderbolt™3)
- 3x Type-A USB3.1
- 1x RJ45
- 1x (4K @ 60Hz) HDMI
- 1x Mini-DisplayPort

### GS63/73

Si prefieres apostar por el gaming total con la serie GS de MSI, puedes incluso disfrutar de tus juegos en resolución 4K en el GT73, manteniendo el diseño único y el tamaño compacto que te ofrece MSI. Potencia desbordante en el menor espacio imaginable.

**CARACTERÍSTICAS**

- Intel® Core™ i7 de 8ª generación
- Windows 10 Home

**SSD**

- 1x M.2 SSD Combo (NVMe PCIe Gen3 / SATA )

**HDD**

- 1x 2.5" SATA HDD
- Killer Gb LAN
- Killer ac Wi-Fi + Bluetooth v5
- 180W adaptador
- 411.8 x 284.9 x 19.6 mm
- 17.3" UHD (3840x2160), IPS
- 17.3" FHD (1920x1080), 120Hz, 3ms, Wide
- Intel® HM370
- GeForce® GTX 1070 con 8GB GDDR5
- DDR4-2400
- DDR4-2666, 2 Slots, Max 32 GB,
- HD type (30fps@720p)
- Teclado retroiluminado Per-Key RGB
- 2.43 kg
- 4x 2W altavoces/1x 3W Woofer
- 1x Mic-in/1x Headphone-out (HiFi / SPDIF)
- 1xType-C (USB3.1 Gen2/DP/Thunderbolt™3)
- 2xType-A USB3.1 Gen1/1xType-A USB3.1Gen2
- 1x SD (XC/HC)
- 1x (4K @ 60Hz) HDMI/1x Mini-DisplayPort






# SERIE GE

## GE 63/73 RAIDER RGB

Los fans del gaming portátil conocen bien la serie Raider de MSI, que se pone al día con los procesadores Intel Core i7 de 8ª generación y unas posibilidades de personalización increíbles, gracias a la tecnología Mystic Light, exclusiva de MSI. Disfruta del gaming más equlibrado y vanguardista en portátiles con un modelo que te define gracias a cada uno de sus muchos y pequeños detalles.



**CARACTERÍSTICAS**

- Intel® Core™ i7 de 8ª generación
- Windows 10 Home/Windows 10 Pro

**SSD**

- 1x M.2 SSD slot (NVMe PCIe Gen3)
- 1x M.2 SSD Combo (NVMe PCIe Gen3 / SATA )

**HDD**

- 1x 2.5" SATA HDD
- Killer Gb LAN
- 802.11 ac Wi-Fi + Bluetooth v5
- 180W adaptador
- 383 x 260 x 29.5
- 15.6" UHD (3840x2160), IPS-Level
- 15.6" FHD (1920x1080), 120Hz, 3ms, Wide
- Intel® HM370
- GeForce® GTX 1060 con 6 GB GDDR5
- DDR4-2400
- DDR4-2666, 2 Slots, Max 32 GB,
- HD type (30fps@720p)
- Teclado retroiluminado Per-Key RGB
- 2.49 kg
- 2x 3W altavoces/2x 3W Woofer
- 1x Mic-in/1x Headphone-out (HiFi / SPDIF)
- 1x Type-C USB3.1 Gen2
- 2x Type-A USB3.1 Gen1/1x Type-A USB3.1 Gen2
- 1x SD (XC/HC)
- 1x (4K @ 60Hz) HDMI/1x Mini-DisplayPort

# LO MEJOR EN GAMING

## 120 HZ

Los portátiles gaming MSI ofrecen hasta 120 Hz, ofreciendo más fluidez en juegos y con una gama de colores de hasta el 94% NTSC.




## COOLER BOOST 5

Los portátiles GE disipan de forma independiente los componentes más importantes. Sus dos ventiladores Whirlwind mantienen la temperatura en niveles moderados, para alojar una GTX 1070, con un rendimiento increíble.

Cooler Boost 5

## COOLER BOOST TITAN

¿Cómo se consigue el máximo rendimiento de una bestia como el GT 75 Titan? Gracias a la refrigeración independiente de gráfica y procesador, con dos grandes ventiladores Whirlwind y 10 heatpipes. ¡Casi nada!



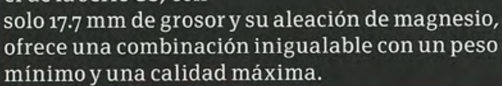

## COOLER BOOST TRINITY

Tres ventiladores Whirlwind suman un total de 41 aspas con las que se refrigeran la gráfica y el procesador de los portátiles GS, para alcanzar el máximo rendimiento y tener la temperatura a niveles bajos.




## DISEÑO SLIM

El diseño siempre es clave en los portátiles gaming MSI, y el de la serie GS, con solo 17.7 mm de grosor y su aleación de magnesio, ofrece una combinación inigualable con un peso mínimo y una calidad máxima.



## PER KEY RGB

MSI colabora con las marcas de mayor prestigio para ofrecer la máxima calidad en sus productos, como la mejor respuesta e iluminación RGB en portátiles GE 63/73 y, GS 63/73, GS 65 y GT 75, gracias a los teclados de SteelSeries. ¡Siéntelos!



# ¡LAS PLACAS BASE MÁS ACTUALES DEL MOMENTO!

## ¡CALIDAD MÁXIMA!

### MYSTIC LIGHT

Personaliza tu placa base MSI con la iluminación RGB del PCB o los disipadores y conecta tiras LED o los dispositivos conmpatibles Corsair RGB, para hacerla única.




MYSTIC LIGHT

### OPTANE

El soporte de la tecnología Intel Optane en todos los nuevos modelos es otra de las características que hacen de las placas base MSI las más versátiles del mercado.




### PLACA BASE 300

De nuevo en vanguardia, la nueva serie de placas MSI 300 están diseñadas para sacar el máximo rendimiento de la nueva generación de procesadores Intel.



### PWM DESIGN



El diseño PWM de las placas base de la serie 300 –en todas sus variantes– se ha creado específicamente para los nuevos procesadores de seis núcleos de Intel.

### STEEL ARMOR

Como siempre, la robusta fabricación de las placas base MSI utiliza configuraciones Steel Armor para asegurar la fijación y fortaleza de las soldaduras y conexiones.




## SERIE H370

### H370 GAMING PRO CARBON

Si quieres apostar por el máximo de prestaciones en placa base para tu nuevo procesador de 8ª generación, las posibilidades de la Gaming Pro Carbon son inigualables.



**CARACTERÍSTICAS**

- **CPU:** Soporte de procesadores Intel® Core™ de 8ª generación / Pentium® Gold / Celeron®
- **CPU Socket:** LGA 1151
- **Chipset:** Intel® H370
- **Interfaz gráficos:** 2 x PCI-E 3.0 x16 slots, soporta 2-way CrossFire
- **Conexiones Display:** DisplayPort, HDMI (precisa tarjeta gráfica)
- **Memoria:** 4 DIMMs, Dual Channel DDR4 hasta 2666MHz
- **Slots de expansión:** 3 x PCI-E x1 slots
- **Almacenamiento:** 2 x Turbo M.2 slots, soporte de tecnología Intel® OptaneTM 6 x SATA 6Gb/s
- **Puertos USB:** 3 x USB 3.1 (Gen2, A+C) + 8 x USB 3.1 (Gen1) + 6 x USB 2.0
- **LAN:** Intel® I219-V Gigabit LAN
- **Audio:** 8-Canales(7.1) HD Audio con Audio Boost 4
- **Formato:** ATX



### H370 GAMING PLUS

Con todo lo necesario para poner al día tu nuevo PC, soporta RAID, Crossfire y sus 8 puertos USB 3.1 gen 1 te ofrecen todo lo que puedas imaginar.

**CARACTERÍSTICAS**

- **CPU:** Soporte de prccesadores Intel® Core™ de 8ª generación / Pentium® Gold / Celeron®
- **CPU Socket:** LGA 1151
- **Chipset:** Intel® H370
- **Interfaz gráficos:** 2 x PCI-E 3.0 x16 slots, soporta 2-way CrossFire
- **Conexiones display::** DisplayPort, DVI-D (precisa tarjeta gráfica)
- **Memoria:** 4 DIMMs, Dual Channel DDR4 hasta 2666MHz
- **Slots de expansión:** 4 x PCI-E x1
- **Almacenamiento:** 1 x Turbo M.2 slot, soporta tecnología Intel® OptaneTM Technology, 5 x SATA 6Gb/s
- **Puertos USB:** 2 x USB 3.1 (Gen2, A+C) + 6 x USB 3.1 (Gen1) + 6 x USB 2.0
- **LAN:** Intel® I219-V Gigabit LAN
- **Audio:** 8-Canales (7.1) HD Audio con Audio Boost
- **Formato:** ATX

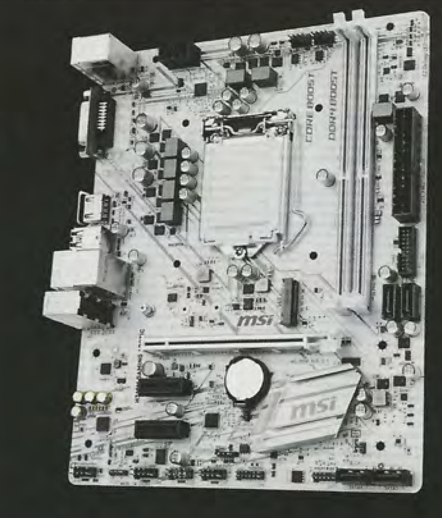
## SERIE H310

### H310M GAMING ARCTIC

Tamaño mínimo, precio asequible y sin renunciar a unas prestaciones de primera es lo que ofrece el espectacular diseño de la H310M Gaming Arctic.

**CARACTERÍSTICAS**

- **CPU:** Soporte de procesadores Intel® Core™ de 8ª generación / Pentium® Gold / Celeron®
- **CPU Socket:** LGA 1151
- **Chipset:** Intel® H310
- **Interfaz gráficos:** 1 x PCI-E 3.0 x16 slot
- **Conexiones display:** HDMI, DVI-D (precisa tarjeta gráfica)
- **Memoria:** 2 DIMMs, Dual Channel DDR4 2666MHz
- **Slots de expansión:** 2 x PCI-E x1 slots
- **Almacenamiento:** 1 x M.2 slot, 4 x SATA 6 Gb/s
- **Puertos USB:** 4 x USB 3.1(Gen1) + 6 x USB 2.0
- **LAN:** Intel® I219-V Gigabit LAN
- **Audio:** 8-Canales (7.1) HD Audio con Audio Boost
- **Formato:** mATX





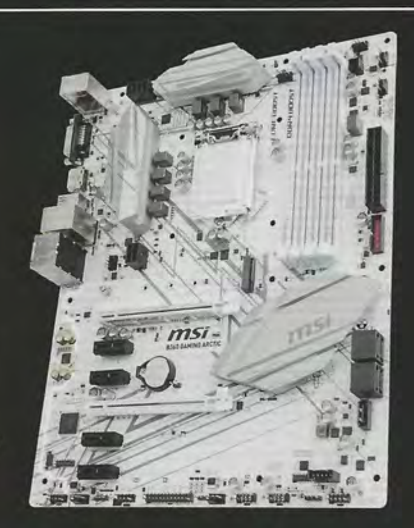




# SERIE B360

## B360 GAMING ARCTIC

¿Te interesa un diseño único además de las nuevas prestaciones del chipset B360? Pues la Gaming Arctic es la nueva placa base de MSI que estabas buscando.



**CARACTERÍSTICAS**

- **CPU:** Soporta procesadores Intel® Core™ de 8ª generación/ Pentium® Gold / Celeron®
- **CPU Socket:** LGA 1151
- **Chipset:** Intel® B360
- **Interfaz gráficos:** 2 x PCI-E 3.0 x16 slots, soporta 2-way CrossFire
- **Conexiones display:** DisplayPort, DVI-D (precisa tarjeta gráfica)
- **Memoria:** 4 DIMMs, Dual Channel DDR4 hasta 2666MHz
- **Slots de expansión:** 4 x PCI-E x1
- **Almacenamiento:** 1 x Turbo M.2 slot, soporta tecnología Intel® OptaneTM 5 x SATA 6Gb/s
- **puertos USB:** 2 x USB 3.1(Gen2, A+C) + 4 x USB 3.1 (Gen1) + 6 x USB 2.0
- **LAN:** Intel® I219-V Gigabit LAN
- **Audio:** 8-canales (7.1) HD Audio con Audio Boost
- **Formato:** ATX



## B360 GAMING PRO CARBON

Su sensacional diseño y posibilidades de configuración se unen a un precio realmente ajustado para disfrutar de la nueva generación de procesadores sin renunciar a nada.

**CARACTERÍSTICAS**

- **CPU:** Soporta procesadores Intel® Core™ de 8ª generación/ Pentium® Gold / Celeron®
- **CPU Socket:** LGA 1151
- **Chipset:** Intel® B360
- **Interfaz gráficos:** 2 x PCI-E 3.0 x16 slot, soporta 2-way CrossFire
- **Conexiones display:** DisplayPort, HDMI (precisa tarjeta gráfica)
- **Memoria:** 4 DIMMs, Dual Channel DDR4 hasta 2666MHz
- **Slots de expansión:** 3 x PCI-E x1
- **Almacenamiento:** 2 x Turbo M.2 slots, soporte de tecnología Intel® OptaneTM 6 x SATA 6Gb/s
- **Puertos USB:** 3 x USB 3.1 (Gen2, A+C) + 6 x USB 3.1 (Gen1) + 6 x USB 2.0
- **LAN:** Intel® I219-V Gigabit LAN
- **Audio:** 8-canales (7.1) HD Audio con Audio Boost 4
- **Formato:** ATX

## H310M PRO VDH

Todo lo que necesitas del chipset H310 está reunido en este nuevo modelo de MSI. La placa base más compacta y versátil que puedas imaginar para tu nuevo PC.



**CARACTERÍSTICAS**

- **CPU:** Soporte de procesadores Intel® Core™ de 8ª generación/ Pentium® Gold / Celeron®
- **CPU Socket:** LGA 1151
- **Chipset:** Intel® H310
- **Interfaz gráficos:** 1 x PCI-E 3.0 x16 slot
- **Conexiones display:** DVI-D (precisa tarjeta gráfica)
- **Memoria:** 2 DIMMs, Dual Channel DDR4 hasta 2666MHz
- **Slots de expansión:** 2 x PCI-E x1 slots
- **Almacenamiento:** 4 x SATA 6Gb/s ports
- **Puertos USB:** 4 x USB 3.1 (Gen1) + 6 x USB 2.0
- **LAN:** Realtek® 8111H Gigabit
- **Audio** 8-Canales(7.1) HD Audio con Audio Boost

# PERIFÉRICOS

## IMMERSE GH70

Si pensabas que lo único que te faltaba de MSI eran los mejores auriculares del mercado, tus deseos se hacen realidad con los Immerse GH70, que hacen crecer la familia de periféricos MSI con las mejores prestaciones: sonido 7.1 con certificación Hi-Res Audio, iluminación RGB, almohadillas intercambiables... ¿A que suena de maravilla?



## VIGOR GK70 CR

Diseño, robustez, precisión, comodidad, personalización, formato TKL... ¿Es el GK70 de MSI el teclado gaming perfecto? Cuando pruebes sus interruptores MX Cherry Red durante largas horas de juego, decidirás por ti mismo, pero ten cuidado, porque cuando lo hagas...¡no podrás separarte de él!



## CLUTCH GM70

¡Justo lo que andabas buscando para completar tu ecosistema gaming MSI! El Clutch GM70 es un ratón que incorpora el sensor PMW 3360, iluminación RGB, conectividad inalámbrica y un diseño personalizable para ajustarse a cualquier mano. Perfecta ergonomía y prestaciones increíbles.



# ¡DISEÑO Y TRUE GAMING VAN UNIDOS!

## VANGUARDIA TOTAL

### CORE i7




Los nuevos modelos de los sobremesa gaming de MSI llegan con configuraciones basadas en la 8ª generación del Core i7, para llevar la experiencia con tus juegos favoritos a un nuevo nivel.

### LIQUID COOLING

El máximo rendimiento exige soluciones de vanguardia para mantener estable tu Aegis Ti3, como el Liquid Cooling de su CPU.



### INTEL OPTANE

Los ordenadores de sobremesa MSI soportan la tecnología Optane, para disfrutar de la máxima velocidad en videojuegos.



### SILENT STORM COOLING

El diseño lo es todo y no afecta solo a la estética, sino a las soluciones de refrigeración para tener tu PC a la temperatura perfecta.




## AEGIS Ti3

Si aspiras a lo máximo con tus juegos, necesitas el PC gaming MSI más impresionante que puedas imaginar. Su potencia es abrumadora, como sus soluciones de diseño. ¡Espectacular!



**CARACTERÍSTICAS**

- **S.O.** Windows 10 Home
- **CPU:** Core™ i7 8700K
- **Chipset:** Intel® Z370
- **Memoria:** 4 x SO-DIMMs DDR4 2400MHz (64 GB)
- **VGA:** MSI GTX 1080/1070 Gaming 8GB GDDR5X SLI
- **Almacenamiento:** 3 x M.2 SSD (1x Auto Switch, 1x Intel Optane, 1x PCIe), 1 x 2.5" HDD, 2 x 3.5" HDD
- **Unidad óptica:** Slim (9.5mm) Super Multi
- **LAN:** Killer E2500 Gigabit Ethernet con Killer Shield
- **Refrigeración:** Silent Storm Cooling 3 Pro
- **Conexiones traseras:** 2 x USB 2.0, 6 x USB 3.1 Gen 1 Type A, 1 x HDMI, 1 x HDMI in, 5 x OFC Audio, 1 x S/PDIF, 1 x RJ45 LAN
- **Con. delanteras:** 1 x USB 3.1 Gen 2 Type C, 1 x USB 3.1 Gen 2 Type A, 1 x USB 3.1 Gen 1 Type A, 1 x Mic/1 x Headphone, 1 x HDMI
- **Fuente:** 850W 80 Plus Platinum (ATX)

## AEGIS 3

Equilibrio, potencia, tamaño contenido y un auténtico corazón gaming bajo una caja de diseño espectacular. La nueva saga Aegis 3 es la solución ideal para cualquier jugador.

**CARACTERÍSTICAS**

- **S.O.** Windows 10 Home
- **CPU:** Core™ i7-8700
- **Chipset** Intel® B360
- **Memoria:** 2 x SO-DIMMs DDR4 2400MHz (32 GB)
- **VGA:** Hasta MSI GTX 1070 8GB GDDR5
- **Almacenamiento:** 2 x M.2 SSD (1x Auto Switch, 1x Intel Optane), 1 x 2.5" HDD, 2 x 3.5" HDD
- **Unidad óptica:** Slim (9.5mm) Super Multi
- **LAN:** Intel® WGI219V Gigabit LAN
- **Refrigeración:** Silent Storm Cooling 2
- **Conexiones (traseras):** 2 x USB 2.0, 4 x USB 3.1 Gen 1 Type A, 1 x HDMI out, 5 x OFC Audio, 1 x S/PDIF, 1 x RJ45 LAN
- **Conexiones (delanteras):** 1 x USB 3.1 Gen 2 Type C, 2 x USB 2.0, 1 x Mic in / 1 x Headphone out
- **Fuente:** 450W 80 Plus Bronze
- **Dimensiones:** 433.18x376.11x169.92 mm

## TRIDENT 3 / TRIDENT 3 ARCTIC

El más pequeño de los modelos gaming de sobremesa de MSI ofrece una solución perfecta a los problemas de espacio de cualquier jugador, sin renunciar a una configuración de última generación.



**CARACTERÍSTICAS**

- **S.O.** Windows 10 Home
- **CPU:** Hasta Intel Core™ i7-8700
- **Chipset:** Intel® H310
- **Memoria:** 2 x DDR4 2400MHz SO-DIMMs, hasta 32GB
- **VGA:** Hasta MSI GeForce® GTX 1070 8GB GDDR5
- **Almacenamiento:** 1 x M.2 SSD (SATA/PCIe Auto switch), 1 x 2.5" HDD
- **LAN:** GigaBit LAN (Intel® WGI219V)
- **Refrigeración:** Ventilador
- **Conexiones (traseras):** 1 x USB 3.1 Gen 1 Type A, 4 x USB2.0, 1 x HDMI out, 1 x HDMI in, 3 x OFC Audio, 1 x RJ45
- **Conexiones (delanteras):** 1 x USB 3.1 Gen 1 Type C, 2 x USB 3.1 Gen 1 Type A, 1 x Mic in / 1 x Headphone out, 1 x HDMI out (VR Link)
- **Fuente:** 230W / 330W AC
- **Volumen:** 4.72 l
- **Dimensiones** (con peana): 353.73 x 97.56 x 251.35 mm (sin): 346.25x232.47x71.83 mm

## INFINITE A



El más vanguardista de los modelos gaming de sobremesa de MSI ofrece un perfecto equilibrio entre potencia, diseño y rendimiento, a un precio que te asombrará. ¡Pruébalo ya!

**CARACTERÍSTICAS**

- **S.O.** Windows 10 Home
- **CPU:** Intel® Core™ i7-8700
- **Chipset** Intel® B360
- **Memoria:** 4 x U-DIMMs DDR4 2400MHz (64 GB)
- **VGA: Hasta** MSI GeForce® GTX 1070 Ti 8GB GDDR5
- **Almacenamiento:** 1 x M.2 SSD (1x Auto Switch, Intel Optane), 1 x 2.5" HDD, 2 x 3.5" HDD
- **Unidad óptica:** Slim (9.5mm) Super Multi
- **LAN:** (RJ45) Intel® WGI219V Gigabit LAN
- **Refrigeración:** Silent Storm Cooling 3
- **Conexiones (traseras):** 2x PS/2, 1x HDMI out, 1x RJ45 LAN, 5x USB 3.1 Gen 1 Type A, 1x RJ45 LAN, 1x USB 3.1 Gen 1 Type C, 1x HDMI out, 3 x OFC Audio
- **Conexiones (delanteras):** 1x USB 3.1 Gen 1 Type C, 1x USB 3.1 Gen 1 Type A, 1x USB 2.0, 1x Mic in / 1 x Headphone out
- **Fuente:** 550W 80 Plus Bronze




# ¡LA MEJOR VISIÓN DEL JUEGO!

## OPTIX MPG 27CQ

Resolución WQHD (2560x1440), iluminación Mystic Light personalizable, 144 Hz, respuesta de 1 ms... Las características del MSI Optix MPG 27CQ son impresionantes, pero no tanto como ver tus juegos con una calidad visual como no has experimentado antes. Si quieres disfrutar a lo grande de tus juegos, hazlo con uno de los mejores monitores del mercado.





## OPTIX MAG 27CQ

El MSI Optix MAG 27CQ no tiene nada que envidiar a su hermano mayor, con resolución QHD, y refresco y respuesta similares. Su bisel de tamaño mínimo, como el resto de nuevos modelos Optix, hace que toda la pantalla se vez inundada por la acción de tus juegos, disfrutando de una calidad de imagen alucinante. Un monitor que te sorprenderá.

## OPTIX MAG 24C

Si quieres disfrutar de la máxima calidad visual de los monitores Optix de MSI pero no dispones de mucho espacio, el MAG 24C es una solución perfecta en Full HD, sin renunciar a los 144 Hz ni la perfecta fluidez de imagen. Convierte tus partidas en experiencias inolvidables con el MSI optix MAG 24C.





## ¡NO HAY NADA IGUAL!

### CURVED GAMING

La nueva gama Optix de MSI abraza otra perspectiva de juego gracias al diseño curvado del monitor, haciéndolo mucho más inmersivo en juegos de acción o bien competitivos online, creando una experiencia increíble.




### STEELSERIES GAMESENSE

La tecnología GameSense permite sincronizar la iluminación de tu monitor con videojuegos compatibles, como «CS:GO», y obtener así avisos en cuanto a racha de muertes, vida, munición, etc.

steelseries
GAMESENSE

### MYSTIC LIGHT

Los monitores MSI utilizan soluciones de iluminación Mystic Light, que potencian la experiencia de juego, y permiten una personalización y sincronía total con tu PC.




### 144 Hz

Nunca habrás visto una acción tan fluida como la que te ofrecen los monitores MSI, con su tasa de refresco de 144 Hz. Especialmente en los FPS, la experiencia es inigualable.



# ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

## ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Hace décadas que nos liamos con programas para hacer videojuegos. Los ha habido buenos, malos, regulares y ahora parece que cualquiera puede ponerse a los mandos de un Unity o Unreal. Nos han gustado siempre y no van a dejar de hacerlo.

# AMID EVIL

## Los 90 fueron tremendos en títulos de primera persona

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** Indefatigable
■ **Lanzamiento:** Acceso anticipado ■ **Web:** *newblood.info*
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



**La referencia principal puede ser «Hexen», o su predecesor, «Heretic»,** aunque con mucho de «Quake» y clásicos del rol que no se ocultan.

Ver el primer «Quake» fue todo un acontecimiento y desde que lo jugamos por primera vez, en su test, ha pasado ya un cuarto de siglo. Pero antes de su mundo en 3D ya teníamos otros en los que luchar contra personajes que se ocultaban por pasillos, con armas de lo más variado. El caso de «Heretic», primero y luego «Hexen» nos marcó a fuego. Con magos y guerreros en un entorno que dejaba atrás el rol tradicional.

Ahora, muchos años después, algunos de los responsables de aquella revolución vienen para retomarlo donde se quedó. «Amid Evil» es lo que recordábamos. Con escenarios en los que los suelos y paredes parecen lisos, salvo por las texturas que se repiten en ellos. La velocidad a la que nos movemos y la cámara están en línea con «Quake 3», más que con un juego fantástico de los de ahora. Tampoco intenta justificar unas mecánicas complicadas. Es lo que vemos, con entornos que explorar y niveles a superar, mientras encontramos armas y objetos mágicos. Si tienes cariño y nostalgia por los clásicos o sientes curiosidad por lo que jugábamos hace algo más de 20 años, baja al mundo de «Amid Evil» para descubrirlo.







## EN CAMPAÑA

### SCUM



El mundo abierto de «Scum» ya tiene un buen tráiler con el que vendernos sus bondades. Con un entorno salvaje en el que debemos sobrevivir con lo que encontremos. Sí, se trata de otro título con esta premisa, pero este tiene un aspecto diferente. Permite personalizar los personajes con detalles que rozan lo enfermizo. Además, el control parece totalmente enfocado al PC y el sistema de progresión también promete ser algo original. En fin, su apuesta por la supervivencia quiere ser única, con armas o sin ellas y con mucho que hacer.
■ *scumgame.com*

### THE GOOD LIFE



SWERY puede que no te suene mucho, aunque sí sus juegos. «Deadly Premonition» o «D4» están bajo este pseudónimo de Hidetaka Suehiro. A él se ha unido Yukio Futatsugi, que ha estado aún más ligado a las consolas que al PC, con «Panzer Dragoon» entre sus mayores logros. Pero es hora de mirar a lo que tienen entre manos. «The Good Life» es un proyecto que aún podemos financiar en Kickstarter. Uno que te cambia la cara por el aspecto visual y su propuesta de investigación, en un mundo donde pasan cosas de lo más raras.
■ *kck.st/2IWtISo*

No es ningún secreto que muchos juegos indie beben de los clásicos y de la nostalgia de los jugadores más veteranos. No decimos que sea la norma, pero desde luego si hay un porcentaje importante que entran en esta categoría. Y es algo bueno también para los jugaodres noveles, que pueden descubrir orígenes e influencias de muchos títulos de hace décadas en las grandes producciones actuales. Además, así se puede formar una base más sólida si, en un momento dado, los más manitas y atrevidos se deciden a lanzarse a crear sus propios títulos, algo que es más fácil que nunca gracias a los editores y estudios que son cada vez más versátiles y potentes. De todo hay en estas páginas, sin dejar de lado los grandes juegos en desarrollo y sus cada vez más largas vidas...

## ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA



# GAMEMAKER STUDIO 2

## Si quieres hacer juegos, puedes empezar por aquí

■ **Género:** Editor ■ **Idioma:** Español ■ **Desarrollador:** YoYo Games
■ **Lanzamiento:** Ya disponible ■ **Web:** *yoyogames.com*
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Aunque lleva tiempo con nosotros y dispone de una versión de prueba, hasta ahora no nos habíamos ocupado de «GameMaker». Este editor de juegos parece quedar a la sombra de los productos con que se hacen muchos juegos comerciales, pero no por ello deja de ser interesante, sobre todo, ahora que está disponible en español y tiene muchas mejoras respecto a ediciones anteriores. Con guías para empezar y varios géneros en los que podremos desarrollar nuestro talento creativo. Como detalle, echa un vistazo a los juegos que ha permitido crear, te llevarás una sorpresa.





# PATHFINDER KINGMAKER

## Paga e involúcrate

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** Owlcat ■ **Lanzamiento:** 2018
■ **Web:** *owlcatgames.com*
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■




Las reglas de D&D que incluye «Pathfinder», el juego de rol de lápiz y papel, llegan al PC. A modo de financiación colectiva, tenemos varias opciones para apoyar el proyecto o hacernos con él y un buen set de complementos. Pero la acción está a nuestra disposición con una perspectiva isométrica que refleja bien los orígenes del título. Uno de esos juegos de rol que han nacido en este milenio, aunque con las bases del pasado. Su historia se centra en la compañía de héroes, el desarrollo de personajes hace que nos obsesionemos con sus posibilidades y el reino de las Tierras Robadas invita a que lo exploremos.

## PIXELMANÍA

### PUMA X SEGA RS-0 SONIC

**Lo de los píxeles en las zapatillas es algo que puedes amar u odiar,** según lo que representen y con Sonic de por medio, a nosotros nos convence.
■ *puma.com*

### FOX N FOREST



**Arcades de plataformas, así los pueden definir,** pero para nosotros este es el juego de un zorro que va por el bosque mientras recoge objetos y dispara.
■ *foxnforests.com*

### MEGAMAN MAKER



**Si no te gusta lo que han hecho con «MegaMan» y su legado,** aquí puedes resarcirte y crear el tuyo propio, gracias a un editor con toda la esencia original.
■ *megamanmaker.com*

### SEA SALT



**Vienen de las profundidades y tanto humanos como bestias forman parte del culto,** ese que nos suena a dioses eternos con olor a salitre.
■ *kck.st/2u98jCb*

Adoptamos un concepto como nuevo, pero que casi empieza a sorprendernos. El "paytoplay", que es el pagar para jugar de toda la vida. Pero se nos hace raro, por la cantidad abrumadora de juegos en los que accedemos al contenido sin coste inicial.

# BLESS

## ¡Estos sí que son bestias!

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Inglés
■ **Estudio:** Undead Labs ■ **Disponible:** 2018
■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *blessonline.net*
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■

Aquí nos han pillado un poco por sorpresa, porque hay muchos juegos que pintan bien sobre el papel, pero se pierden por el camino. Sin embargo, ver «Bless» en Steam Early Access ya nos ayuda a pensar en este título como algo tangible y poderoso. Tanto o más que las bestias peludas que aúllan para que nos metamos en su mundo.

La llegada este mayo de «Bless» a su acceso anticipado ha traído algunos cambios consigo. Desde el equipo de desarrollo dicen haber hecho caso a la comunidad. Por eso el sistema de combate ha cambiado todo lo que el tiempo ha permitido. Las clases y habilidades buscan unos enfrentamientos con ritmo. Una serie de combos prometen hacer todo dinámico y que prime la habilidad del jugador para encadenarlos.

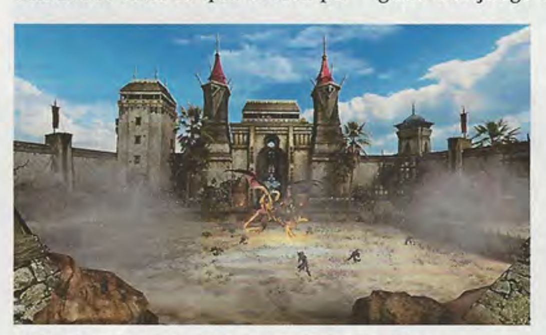


**Bestias felinas son uno de los elementos que más nos gustan del juego,** pero su catálogo no para de sorprendernos.

### Para todos

Parece que «Bless» había sido diseñado con jugadores experimentados en mente, pero esto también ha cambiado con la llegada del juego a Steam. Vemos un área que hace las veces de tutorial para practicar las distintas habilidades.

Entre el equilibrio de las habilidades, las facilidades para quien empieza de nuevas y que se premie la fidelidad, puede que «Bless» consiga una buena combinación para engancharnos. Quizá ir contracorriente también haga que muchos se unan a su propuesta, aunque solo sea por llevar la contraria.



**Una arena es parte de las novedades de «Bless»** y podremos usarla como parte del tutorial en todo momento.



**Los combos bien ejecutados** serán lo que marque la diferencia en los combates, más que las habilidades.

## DEMOS

### THE APARTMENT



**Los juegos que nos encierran en estancias como un buen «Alone in the Dark» o «Resident Evil»** pueden ser grandes y este apartamento se apunta a ello.
■ *store.steampowered.com/app/752020/The_Apartment*

### SYNSTASIS



**Nunca nos vamos a quedar sin títulos de una palabra** y este nos mete en una experiencia rolera de combates por turnos.
■ *store.steampowered.com/app/828100/Synstasis*

### PREVENTIVE STRIKE



**En cuanto a nombres, este deja claro de qué va el juego,** con disparos a la antigua a bordo de un helicóptero bien armado.
■ *store.steampowered.com/app/740280/Preventive_Strike*

## DIARIO DE DESARROLLO

### DOWNWARD SPIRAL: HORUS STATION



Con 17 minutos de vídeo, 3rd Eye Studios nos enseñan la nave abandonada en la que nos moveremos con RV o sin ella.
■ *3rdeyestudios.fi*

### BANNER SAGA 3



Bolverk es el líder de los Ravens y el equipo de Banner Saga nos habla de él en un vídeo que sigue la brutal historia de esta serie.
■ *youtube.com/user/StoicStudio*

### KINGDOM COME: DELIVERANCE




Habrá mucho contenido y cambios en el juego, pero con vídeos como el de Sabaton ya nos ganaron.
■ *youtube.com/watch?v=EYH6ubNJqck*

### WORLD WAR Z



Esperemos que la tecnología supere, incluso, lo que prometen ser hordas de más de 1.000 zombies con comportamiento de enjambre.
■ *saber3d.com*

Los grandes juegos empiezan a medirse por la cantidad de contenido que les llega con el tiempo. Pero de vez en cuando encontramos sorpresas que vienen acompañadas de una renovación, donde nos topamos con lo que puede considerarse un juego diferente.

# CALL OF DUTY WWII THE RESISTANCE

## En Francia, cómo no, la Resistencia no se olvida

**Género:** Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Activision **Disponible:** 1 de marzo 2018 **Precio:** 14,49€ **Web:** *callofduty.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

El tema de la exclusividad temporal hace que perdamos algo de interés en «Call of Duty» y sus contenidos descargables. Pero al menos llegan y el primero ya está aquí, para el juego de esta temporada. Con la Resistencia, que desde Sledgehammer Games dicen está totalmente justificado. Es de pago, eso sí, aunque trae tres mapas nuevos para el multijugador y un entorno llamado Operación Intercept, donde hay que rescatar a resistentes. Tampoco faltan los zombies, con una isla tapada por la niebla.







**Tenemos zombies, mapas nuevos y un modo que suman motivos** para volver o no dejar este «Call of Duty» que vuelve a la Segunda Guerra Mundial.

# RAIDERS OF THE BROKEN PLANET LA TRAICIÓN DEL HADES

## Cambios para seguir creciendo

**Género:** Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Mercury Steam
**Disponible:** 4 de abril 2018 **Precio:** 9,99€ **Web:** *mercurysteam.com*
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Aunque no ha sido el cambio radical que algunos esperaban para «Raiders of the Broken Planet», este contenido modifica algunos aspectos del juego. Con La traición de Hades recibimos mejoras jugables, fallos solucionados y un aire nuevo.



# DEAD BY DAYLIGHT

## Cada vez más y mejor

**Género:** Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Developer Behaviour
**Disponible:** Junio 2018 **Precio:** Por determinar **Web:** *deadbydaylight.com*
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Con ocho supervivientes, otros tantos asesinos y 11 mapas nuevos en ocho localizaciones, «Dead by Deadlight» ha crecido mucho desde su aparición en Steam. Han sido dos años y van a por el tercero en junio de 2018, mes en el que veremos otros cuatro cazadores en sendos entornos.



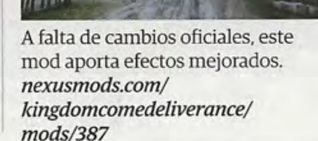
## MODS

### FINAL FANTASY XV
MODS OFICIALES



Desde el lanzamiento de «Final Fantasy XV» se ha visto movimiento y pronto veremos una herramienta oficial para modificar personajes.
*finalfantasy.com*

### KINGDOM COME: DELIVERANCE
GRÁFICOS PARCHEADOS



A falta de cambios oficiales, este mod aporta efectos mejorados.
*nexusmods.com/kingdomcomedeliverance/mods/387*

### DOOM
PACK DE TEXTURAS HD



Sin cambiar el juego, las texturas que aporta el pack de Hoover1979 da un aire a reedición para los clásicos.
*moddb.com/mods/hoover1979-ultrahd-doom-texture-pack*

### THE ELDER SCROLLS IV: SKYRIM
GROUND TEXTURES

Con este pack de texturas el acabado de los suelos y terrenos de «Skyrim» cambia bastante.
*nexusmods.com/skyrimspecialedition/mods/15796*

La fortuna de algunos desarrolladores que cambian de aires empieza a rozar el amarillismo, con estrellas que se preocupan más por lo que dicen que por sus juegos. Así, vemos proyectos que deseamos ver triunfar, aunque sea por dar alas a la creatividad.

# RADICAL HEIGHTS

## A ritmo de recreativos y BMX

**Género:** Acción/Battle Royale **Idioma:** Inglés **Estudio:** Boss Key Productions **Lanzamiento:** Acceso anticipado **Web:** *bosskey.com*
**INTERÉS:**

Seguimos con el armario de hace casi cuatro décadas bien abierto. La propuesta que nos ofrece «Radical Heights» tiene mucho de los años ochenta del siglo pasado, con sus colores típicos, los de algunas series de televisión y elementos que hacen su papel. Aunque el concepto es el que está de moda ahora, un "Battle Royale" donde acabar primeros, por delante de los rivales.

### Una curiosa mezcla

La originalidad de este título, que sale del estudio de Cliff Bleszinski, es quizá un punto débil. Porque el responsable original de la saga «Gears of War» nos trae una mezcla un tanto extraña. Bicicletas tipo BMX para los desplazamientos, con armas variadas y una necesidad imperante por conseguir dinero. El que recogemos en máquinas y en cualquier rincón del juego. Ese mismo que nos sirve para desbloquear y comprar todo lo que usaremos para sobrevivir.

Estamos ante una carrera alocada por ganar fondos para ser mejores y escalar posiciones o morir en el intento. Con un mapa amplio, pero mucho trabajo por delante a la hora de pulir el juego. Aunque, al menos, parece que el modelo "free2play" augura un mayor éxito a este proyecto que a «Lawbreakers», también de Boss Key.




**Las bicicletas se han convertido en una seña de identidad para «Radical Heights»** y su estilo basado en coloridas décadas atrás.





## ACTUALIZADOS

### SEA OF THIEVES




El plan de Rare para su nuevo título es a largo plazo y con mucho contenido sin coste añadido.
*Rare.co.uk*

### DESTINY 2



Con la versión 1.2.0 siguen las partidas 6v6 del Estandarte de Hierro y muchos más añadidos.
*bungie.net*

### KILLING FLOOR 2



Oleadas infinitas llegan al juego, además de nuevas armas y personajes.
*Killingfloor2.com*

### GHOST OF A TALE



El roedor de «Ghost of a Tale» y su impresionante mundo lucen mejor que nunca en ordenadores.
*ghostofatale.com*

### SPACE HULK: DEATHWING ENHANCED EDITION



Gratis para los poseedores del original, añade personalización de clases, armas, enemigos, misiones...
*spacehulk-deathwing.com*

## APÚNTATE A LA BETA

### CAMELOT UNCHAINED



Con un mundo persistente y enorme, «Camelot Unchained» sigue son sus fases de prueba. Se trata de un proyecto muy complejo, en el que los pueblos y ciudades son construidos por los jugadores. Este título sigue en busca de apoyos para que no deje de crecer.
*camelotunchained.com*

### SURVARIUM



En primera persona y con un desastre natural por medio, la supervivencia es la base aquí. El desarrollo del juego sigue con actualizaciones muy seguidas y servidores de test donde compartir la experiencia. Solo hay que apuntarse en su web para empezar a experimentar.
*survarium.com*

Quizá te cueste salir a la calle con ropa de algún videojuego, pero la unión hace la fuerza. Cada vez es más habitual ver prendas con juegos. De ahí que se nos quite la vergüenza por completo. Para todo lo demás, tenemos nuestros rincones de casa...

# STATE OF DECAY 2 COLLECTOR'S EDITION



## Como si fuera Carnaval o Halloween

**Género:** Acción **Idioma:** Subtítulos en español **Estudio:** Undead Labs **Lanzamiento:** 22 de mayo 2018 **Precio:** 69,95€
**Web:** *undeadlabs.com* **INTERÉS:**

Surgido del éxito de su primera entrega, «State of Decay 2» parecía que sería un título menor. Una especie de juego indie que seguiría las enseñanzas del primero y sus mecánicas. Pero ha crecido mucho respecto al primero en todos los sentidos.

Con una base que llenar de gente, recursos y defensas, tenemos por delante mucho trabajo que hacer. Pero, fuera, la plaga de zombies sigue muy presente. Con lo que se nos va a ir mucho tiempo entre uno y otro lugar. Si hablamos de la versión física del juego, nos encontramos con dos ediciones. Una más económica, con descargas de contenido y la que nos interesa aquí. «State of Decay 2 Collector's Edition» tiene un precio que no parece prohibitivo como en otros juegos. Sin embargo, los más espectacular es una máscara de no-muerto.

Junto a la máscara de látex nos encontraremos una llave USB con forma de dedo cercenado. Algo poco original, pero que viene bien acompañado de un cerebro para colocar en él la caja metálica del juego. A esto se une un imán de nevera y algún que otro contenido descargable que aún no hemos visto.




## DE COMPRAS

### THE FATHER'S CALLING

**Aunque no hayas jugado a «Far Cry 5»,** quizá conozcas a quien dirige todo en el condado. Esta figura lo representa de lujo, con sus 32 cm de altura por 49,95€.
*store.ubi.com*

### POCIÓN MINECRAFT LED

**Una buena poción de «Minecraft»** nos puede ayudar a buscar algo por la noche, sobre todo si es un LED como este, disponible por solo 19,95€
*game.es*

### SUDADERAS OVERWATCH



**Personajes de «Overwatch» y motivos del juego de Blizzard** son protagonistas de estas prendas. Un lujo que está a la venta desde solo 39,95€.
*game.es*

### MOCHILA DE FALLOUT

**Un imprescindible de la serie «Fallout» es el inventario,** del que extraemos que siempre viene bien llevar una mochila. Esta hace su función con el Vault Boy por 34,95€.
*xtralife.es*



## PARA TU COLECCIÓN

### EDICIÓN COLECCIONISTA LOS PILARES DE LA TIERRA

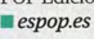



La extensión de «Los Pilares de la tierra», como pasa con otras novelas de Ken Follett presagiaba el desastre. Sobre todo, por eso de no tener dragones y magos por medio. La noticia es que el título de Daedalic es bueno y nos gusta ver una edición de lo más completa.
*avancediscos.com*

## LECTURAS

### MAESTROS DEL DOOM

Los aniversarios de algunos juegos los vivimos de manera especial, con olor a azufre, incluso. Pero recordar los inicios de John Romero y Carmack es algo que no entiende de momentos especiales. Nos vale cualquiera, con «Doom» como excusa para el título, pero con multitud de anécdotas y experiencias que quizá no conocieras. Este libro es una adaptación del original de David Kushner, que distribuye ES POP Ediciones con todo el cariño que se merece.
*espop.es*





■ **Evento:** OpTic Arena Battle Royale ft. Fortnite ■ **Juegos:** Fortnite ■ **Compañía:** Blizzard ■ **Lugar:** Fort Worth, Texas ■ **Fecha:** 8 a 10 de junio 2018 ■ **Web:** *OpTicArena.gg*




# FORTNITE SE PONE COMPETITIVO

**Con equipos ya formados y el apoyo del mítico club OpTic Gaming, el juego de Epic Games puede convertirse en el fenómeno eSport del año.**

Ya hemos visto lo que es capaz de mover «Fornite», con la invitación de 100 youtubers y más de un millón de espectadores tras RubiusOMG y compañía. Como eSport, aún falta para que tenga las herramientas que den facilidades de organización, pero esto no ha impedido que el club Optic Gaming tenga previsto un evento competitivo para verano. Las entradas están a la venta y tenemos diseños de RRV Design que nos invitan a soñar con algo como lo visto en «Overwatch»: equipos totalmente listos para entrar en los eSports por la puerta grande.







■ **Evento:** ESL May Dota 2 Major ■ **Juego:** Dota 2 ■ **Compañía:** ESL ■ **Lugar:** Birmingham ■ **Fecha:** 25 a 27 de mayo 2018 ■ **Web:** *esl-one.com*

# U.K. RECIBE SU PRIMER MAJOR DE DOTA 2

**El Arena Birmingham va a cambiar de deporte para meterse en el circuito del juego de Valve y repartir nada menos que un millón de dólares en premios para los mejores.**

Se habla de los mejores equipos de «Dota 2» y en España no vemos que haya mucho alboroto. Algo muy diferente a lo que sucede en Reino Unido, donde soñaban con albergar su primer Major del juego. Este tiene como fecha finales de mayo y va a repartir una bolsa de un millón de dólares. Una cifra que es todo un revulsivo para clubes de todo el mundo.

El formato de este Major de «Dota 2» que organiza ESL cuenta con tres grupos. El torneo ofrecerá un filtro al mejor de un partido, para pasar al formato bo3. Seis equipos jugarán en vivo frente al público que asista al Arena Birmingham. Pero no solo se juegan dinero, sino que hay también prestigio a nivel mundial y puntos para seguir en lo más alto del circuito.




# SALÓN DE LA FAMA

## GABRIEL 'FALLEN' TOLEDO



Este jugador nacido en Brasil se ha colocado entre los más exitosos de «Counter-Strike». Su equipo actual es SK Gaming, donde milita desde 2016 y es el capitán actual. Llegó a la organización alemana tras pasar por Team Crashers y compLexity, aparte de otros clubes.

Tanto con «Counter Strike 1.6» como tras su paso a «CS:GO», Fallen ha conseguido títulos importantes. El trofeo de ESL One en Colonia 2016 es uno de los últimos, aunque anteriormente se había llevado un meritorio Intel Extreme Masters Season V American Championship Finals. El año pasado llegaron más, como Esports Championship Series 3, la IEM de Sídney o EPICENTER 2017. Hitos que confirman al jugador como un referente mundial de «Counter Strike».




**El salto desde equipos brasileños a la competición mundial** ha hecho que Fallen sea un referente en la escena de «Counter Strike».

■ **Evento:** F1 Sports Series ■ **Juego:** F1 2017 ■ **Lugar:** Online ■ **Fecha:** 2018 ■ **Más detalles:** *f1esports.es*

# EL MUNDIAL DE F1 SIGUE ONLINE




ESPORTS SERIES

**La segunda temporada ha empezado sin la promoción o popularidad que aún se lleva el deporte real.**

El circo de la Fórmula 1 se fijó el año pasado en la competición virtual de una forma diferente a otras ocasiones. Sin embargo, la hermeticidad típica de FIA y cierta inexperiencia hicieron que nos perdiéramos buena parte de la temporada. Solo la final de Londres tuvo algo que darnos, aunque tampoco trascendiera.

Esta temporada ya está en marcha, con un evento durante las pruebas de Shanghai. Eso sí, fue algo virtual con Valtteri Bottas y Mercedes en los puntos. Clasificarse para las pruebas del circuito mundial determinarán qué tres jugadores de PC irán al draft de julio. Baku, Barcelona y Monaco son las tres pruebas siguientes donde ganar posiciones, hasta saber quiénes son los mejores pilotos de F1 y si pueden dar el salto a la competición real.




■ **Evento:** Pro League Rainbow Six ■ **Juego:** Rainbow Six Siege ■ **Lugar:** Atlantic City, EEUU ■ **Fecha:** 19 y 20 de mayo 2018 ■ **Más detalles:** *en.pro.eslgaming.com/r6/proleague/pc/*

# LA CIUDAD DEL JUEGO SE VISTE DE RAINBOW SIX




**Tenemos lugar, fecha y más detalles de este evento donde la séptima temporada de la liga se rodea de lujo y ambiente lúdico.**

Las Vegas se ha propuesto ser uno de los ejes de los eSports a nivel mundial, a base de celebrar eventos como si fueran veladas de boxeo. Atlantic City, por supuesto, tiene presupuesto para hacer las cosas a lo grande. Con la Pro League de «Rainbow Six Siege» en sus planes. Así que no nos quitaremos el estigma de meter juego e eSports en el mismo saco por un tiempo.

Respecto al evento deportivo, tenemos la séptima temporada de la liga. Esta reúne a los mejores equipos de las zonas Asia-Pacífico, Europa, Latinoamérica y Norteamérica. Con un premio que repartirá 275.000 dólares como colofón a la temporada. Son tres meses de competición que finalizarán esta etapa trimestral, porque la octava ya durará seis meses.



## LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS




### LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es*
**Retransmisiones:** *www.twitch.tv/lvpes*




### ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
**Web:** *play.eslgaming.com/spain*
**Retransmisiones:** *www.twitch.tv/esl_spain*




### LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es*
**Retransmisiones:** *www.twitch.tv/lvpes*

## EL TERMÓMETRO

### CALIENTE




#### VAMOSS TRIUNFA

El jugador de «Rainbow Six Siege», Vamoss, se hizo con el Predator Rainbow Six Siege Major en PC.
*play.eslgaming.com*

#### MULTAS EN COREA

Nexon, Netmarble, y NextFloor se han llevado multas de hasta casi un millón de dólares en Corea por abusar de la confianza de los jugadores en sus compras.
*koreaherald.com*

### TEMPLADO



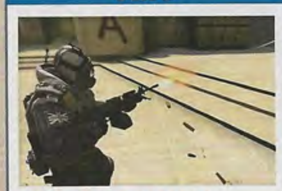
#### GUERRA EN PUBG

El modo de juego War está disponible en «PUBG», que sigue su camino hacia una escena competitiva profesional y variada.
*playbattlegrounds.com*

#### FNATIC EN PRIMAVERA

El Split de primavera de LCS EU ha tenido a un campeón, Fnatic, que demuestra lo que ya adelantaba su temporada en «League of Legends».
*eu.lolesports.com*

### FRÍO



#### TRÁFICO DE ASPECTOS

Valve intenta evitar la compra-venta de aspectos de «CS:GO» de forma fraudulenta o abusiva con tiempos de espera entre transacciones.
*blog.counter-strike.net*

#### ABUSOS

Más de tres millones de jugadoras dejaron de serlo por conductas humillantes hacia ellas, según datos de la organización BullyHunters.
*bullyhunters.org*

# EN PORTADA
# THE LAST EXPRESS
## ¡Todos a bordo del tren de la aventura!

La primavera de 1997 nos llevó a disfrutar de un viaje en tren con un pasaje de primera clase. Un viaje de la mano del genial Jordan Mechner, creador de la saga «Prince of Persia», que con «The Last Express» unió dos de sus grandes pasiones: cine y videojuegos. A modo de homenaje a las novelas de Agatha Christie, la aventura que vivíamos en «The Last Express» nos metía en una vorágine de investigación, acción, conspiraciones y asesinatos que presentaba detalles de diseño realmente impactantes para la época. Todo se desarrollaba en tiempo real y actuar en el momento preciso era vital para avanzar en la historia y evitar –¡o no!– ciertos hechos. La política, el poder y la venganza se mezclaban en un juego de ambientación impecable, personajes intrigantes y una tecnología sorprendente. La acción estaba grabada con actores reales en vídeo, retocada para parecer una película de animación y, además, teníamos la sorprendente habilidad de "rebobinar" el tiempo para volver a cualquier punto de la historia y elegir un curso diferente en la acción.

La época previa al estallido de la Primera Guerra Mundial se recreaba de manera suntuosa en el juego, que por momento parecía más una producción de Hollywood que un simple juego. Pero es que de la mano de Jordan Mechner, nada podía ser nunca simple.


**El "rotoscope" -una fijación de Mechner en su obra-** era la base de las animaciones en el juego.


**La tecnología y el cine** se daban la mano en una aventura con una estética única y sorprendente.


**Intrigas, asesinatos, conspiraciones...** Podría ser una novela de Agatha Christie, pero la interacción de «The Last Express» era algo revolucionario.




**MICROMANÍA 33, TERCERA ÉPOCA**
El viaje en que nos embarcamos en el número 33 de Micromanía nos llevó a un destino esperado: una de las mejoras aventuras que disfrutamos hace 20 años, de la mano de Jordan Mechner. Nos subimos al tren de la diversión con este portadón.

### EL PERSONAJE
### TETSUYA MIZUGUCHI

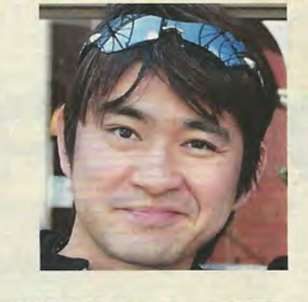
Uno de los mayores genios del mundo arcade en la década de los 90 del s. XX, de la mano de SEGA lanzó recreativas como «SEGA Rally Championship», «Manx TT Superbike» o «Megalopolice». Fue uno de los grandes nombres asociados a Dreamcast –«Rez», «Space Channel 5»–. En 2014 fundó Enhance Games. Ha sido profesor en la Keio Media Design University.



DESTACADO

# ENTREVISTA MIZUGUCHI

## Entrevistar a un genio no es algo que sucede todos los días...



No había cumplido aún los 30 años y ya era uno de los nombres más reputados del desarrollo en todo el Mundo. Tetsuya Mizuguchi fue uno de los nombres más legendarios en el universo de SEGA en el mundo del arcade y las consolas, y hace ya 20 años pudimos entrevistarle para descubrir a un tipo simpatiquísimo al que le encantaba hablar de juegos, de su trabajo como desarrollador y productor y de tecnologías de vanguardia. Un momento único.



**«Child of Eden»** fue uno de los últimos títulos diseñados por Mizuguchi, lanzado por Ubisoft.






**«SEGA Touring Car Championship»** apareció para PC y Saturn, además de en formato de recreativa.



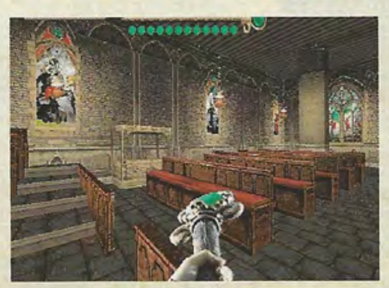
**«Rez» fue uno de los juegos más rompedores** de Dreamcast, marcando una filosofía única para la consola de SEGA.

## REALMS OF THE HAUNTING

Uno de los juegos de acción y aventura más fascinantes de 1997 nos develaba todos sus secretos –que eran muchos y variados– en el Patas Arriba en que descubríamos los misterios de un pequeño pueblo de Cornwall que parecía ser el hogar de las fuerzas del Mal, dispuestas a invadir el Mundo. Metidos en la piel de Adam Randall, nos enfrentábamos a todo tipo de horrores en esta historia de tintes lovecraftianos, plagada de desafíos increíbles.







## MICROMANÍA 33 TERCERA ÉPOCA

**¡Cuánta variedad de géneros, juegos y estilos se daban cita en las páginas del número 33 de Micromanía! Algo que se echa de menos...**



Broken Sword II
The Smoking Mirror
El dios del mal

### BROKEN SWORD II

El mundo de la aventura estaba en todo su apogeo en 1997, como demostraba, entre otras, la saga «Broken Sword», que mostraba ya su segunda entrega.



Virtua Fighter 2
El retorno del clásico

### VIRTUA FIGHTER 2

Recién llegado del mundo de las recreativas, la versión PC de «Virtua Fighter 2» era una auténtica joya, igual o superior a su "hermana" de consolas.



La Sombra sobre Riva
Rol a la vieja usanza

### LA SOMBRA SOBRE RIVA

El rol también tenía su espacio de privilegio en los juegos de PC con titulazos como «La Sombra sobre Riva» que bebía del estilo clásico de los JDR de mesa.



Queen. The Eye
El rock de la reina

### QUEEN. THE EYE

Durante una época, los juegos experimentales tuvieron mucho tirón en el PC y las nuevas consolas. Uno de los más sorprendentes fue «Queen. The Eye».

# EN PORTADA
# WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING

## Y Azeroth seguía creciendo...

El que luego conocimos como Rasganorte, y que en la primera visita que le hicimos en el número 152 de Micromanía era el continente de Northrend –aún no sabíamos el nombre definitivo–, mostraba sus primeros parajes, personajes y promesas de aventura en el reportaje que descubrió, en una gran exclusiva, la segunda expansión de «World of Warcraft», el MMO de Blizzard, entonces en todo su apogeo, y que este mismo año 2018 estrenará la séptima, nada menos.

Entre las mayores novedades que Jeff Kaplan, el responsable máximo de «Wrath of the Lich King» –y hoy del universo «Overwatch»– nos descubrió estaban la llegada a nivel 80 de nuestros personajes, la clase del Caballero de la Muerte, las runas de poder y, claro, el mismo Rasganorte. La imponente presencia del Rey Exánime dominaba todo el universo de «World of Warcraft» con una expansión que abriría las puertas a nuevas aventuras y que se convirtió, como era lógico, en nuestra portada.



**Tundras, pueblos, bahías...** Rasganorte se mostraba en exclusiva en las páginas de Micromanía.



**Las mazmorras y desafíos** de la expansión de «World of Warcraft» se dejaban ver por primera vez.



**Los fiordos de Rasganorte** eran parte de los bellos parajes que podíamos encontrar en «Wrtah of the Lich King»... Pero también había muchos peligros.




**MICROMANÍA 152, TERCERA ÉPOCA**
Cuatro años después de descubrirnos «World of Warcraft», Blizzard ampliaba su universo online con la segunda expansión del MMO. «Wrath of the Lich King» nos desvelaba sus primeros detalles, como Rasganorte, el hogar del Rey Exánime.




Muchas han sido las caras y aventuras de Edward Carnby desde su primera aparición en 1992, en el clásico «Alone in the Dark» de Infogrames. La última –oficial– fue hace 10 años, con otro «Alone in the Dark» que pretendía reiniciar la saga, llevando la acción a la época contemporánea en el Nueva York de 2008. Este Edward Carnby ofrecía habilidades increíbles, pero el nuevo juego no llegó a estar a la altura.



# DESTACADO
# ALONE IN THE DARK
## Cuando el horror llegó a la ciudad de Nueva York





Atari –la renacida marca de lo que fue Infogrames– intentó reiniciar hace una década su legendaria saga «Alone in the Dark» con una fortísima apuesta llevando la historia y el personaje a la época moderna, ni más ni menos que en el Nueva York de 2008. Las primeras imágenes y datos de este «Alone in the Dark», nos dejaron ver diseños de interacción inéditos y revolucionarios, con un uso de la simulación física alucinante. Pero la enorme ambición del proyecto lastró demasiado la base de la jugabilidad, complicando y llenando de bugs un juego que merecía mucho más.





## GUILD WARS EYE OF THE NORTH

No todo era la omnipresencia de «World of Warcraft» en el universo de los MMO para PC, en 2008. Uno de sus mayores y más dignos adversarios, «Guild Wars», también ampliaba su mundo con la expansión «Eye of the North» que seguía manteniendo su filosofía de juego sin cuotas mensuales, con nuevos desafíos y misiones.







## MICROMANÍA 152 TERCERA ÉPOCA

**Algunas sagas míticas se dejaban ver por primera vez en las páginas del número 152 de Micromanía. Hoy, muchas siguen con nosotros.**




### ASSASSIN'S CREED

Sí, estas eras las primeras imágenes de una saga ya legendaria. Altair nos mostraba algunas de sus habilidades en el incipiente «Assasssin's Creed».




### MEDAL OF HONOR AIRBONE

Todos queríamos que «Airborne» llegara para convertirse en el renacimiento de la mítica «Medal of Honor». Y lo primero que vimos era de lo más prometedor.




### BIOSHOCK

Por fin -¡por fin!- viajamos a las profundidades de Rapture y descubrimos la fallida utopía submarina, lleba de aventuras, acción y... monstruos.

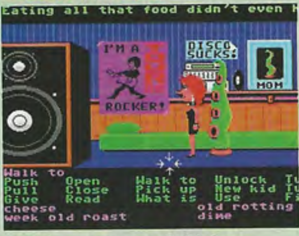



### WORLD OF WARCRAFT

En espera de la nueva expansión de «World of Warcraft», había que prepararse para la ocasión, así que esta guía nos ayudaba a llevar al límite nuestros personajes.

## CLÁSICOS DE VUELTA

### ERIC THE UNREADY



**Una de las aventuras de texto** más delirantes de principios de 1993. El juego de Legend nos metía en un universo medieval surrealista. Ahora vuelve, solo en inglés, eso sí.

■ *www.gog.com/game/eric_the_unready*

### MANIAC MANSION




**¿Quién no conoce el clásico imperecedero de LucasFilm Games?** El original está de vuelta, tras su estreno en octubre 1987. Solo en inglés, y por menos de 5 euros.

■ *www.gog.com/game/maniac_mansion*

### THE CURSE OF MONKEY ISLAND

**La renovada saga de LucasArts estrenó en 1997 «The Curse of Monkey Island»** con su aspecto de dibujo animado, que ahora podemos disfrutar de nuevo en GOG.

■ *www.gog.com/game/the_curse_of_monkey_island*

Vemos que el regreso de las consolas retro es ya casi una tendencia del mercado, y mientras esperamos la confirmación de las fechas, podemos disfrutar de nuevos juegos... ¡que hagamos nosotros!

## CASI A PUNTO EN STEAM
# SUPER RETRO MAKER

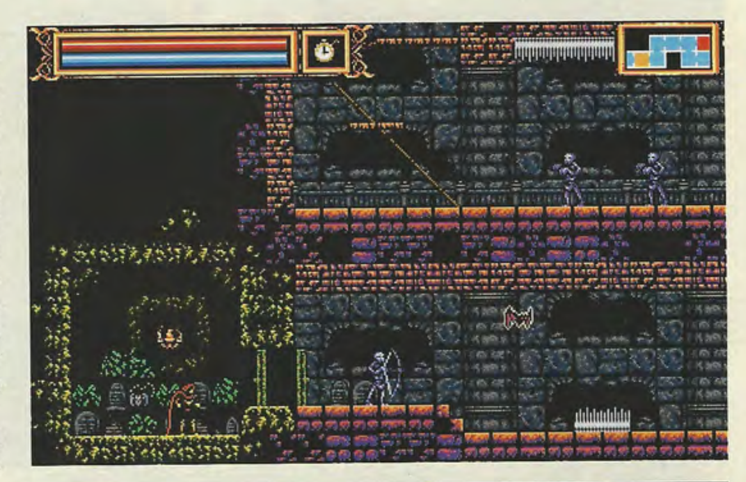
### Si siempre has querido crear un juego, esta es tu oportunidad

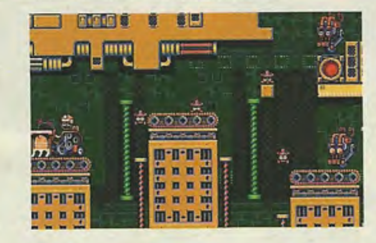
■ **Género:** Creador de juegos ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio/compañía:** Digital Dominion Inc. ■ **Lanzamiento:** 2018 ■ **Precio:** Por confirmar
■ **Consíguelo en:** *www.superretromaker.com* y en *store.steampowered.com/app/667460/Super_Retro_Maker* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

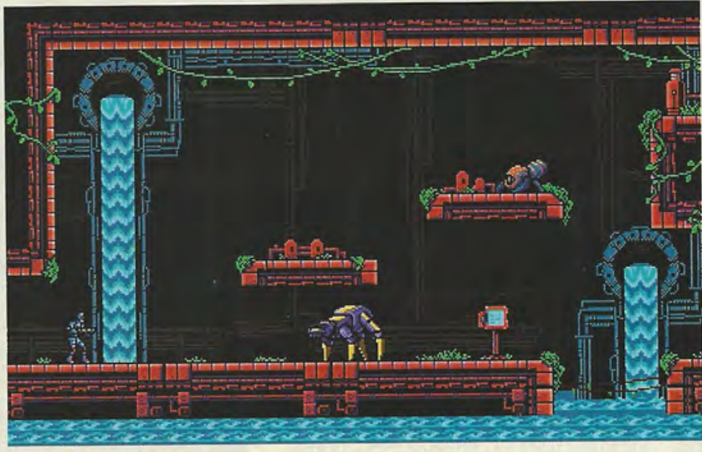
Seguro que desde que empezaste a jugar con los micros y consolas de 8 bit has pensado en innumerables ocasiones en crear tu propio juego. Pues si hasta ahora no has podido hacer realidad tu sueño, dentro de poco tendrás una oportunidad gracias a «Super RetroMaker». El título de Digital Dominion permite diseñar juegos y escenarios de estilo retro y compartirlos con la comunidad, o bien disfrutar de juegos retro acompañados de una BSO estilo NES.

Siendo un juego en sí mismo, el diseño de «Super RetroMaker» nos permite jugar una campaña para desbloquear características del mismo editor que incluye. También incorpora minijuegos multijugador y clasificaciones online para medirte con los mejores. Llega este año.

*www.superretromaker.com*







## ¿TE VA LO MINI EN LO RETRO?




### NUEVAS CONSOLAS RETRO

My Arcade y Shine Star han anunciado para este verano un montón de novedades en consolas de estilo retro, para los fans del coleccionismo. Entre ellas están la portátil gamer Evo de «Pac-Man» –cuyo precio está aún por confirmar– y consolas mini arcade con estética de varios de los mejores juegos de Data East –«Caveman Ninja», «Heavy Barrel», «Bad Dudes», «Karate Champ»– y otra también de «Pac-Man». Estas miniconsolas saldrán a un precio de 39.99€ salvo cambios de última hora. ¿Has elegido ya la tuya?

■ *www.shinestar.es*



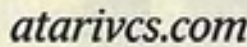
# EN ANSIOSA ESPERA DE ATARI VCS

## Retro y actual, todo en uno

■ **Hardware:** Consola retro ■ **Estudio/compañía:** Atari ■ **Lanzamiento:** 2018
■ **Precio:** Por confirmar ■ **Consíguelo en:** *atarivcs.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



A la hora de cerrar este número de Micromanía estaba a punto de confirmarse la fecha en la que podría empezar a hacerse la prereserva de Atari VCS, la consola retro antes conocida como Ataribox, que pretende devolver a la marca más famosa de la historia del videojuego a la actualidad. El diseño final del hardware ya puede verse en la página oficial, en la que se darán más datos sobre su tecnología y disponibilidad en breve. De momento, se sabe que incluirá juegos clásicos de Atari, títulos indie y se basará en Linux. Además, permitirá hacer streaming. La consola se presentó en la pasada GDC, donde se confirmó que podrá reproducir contenido a 4K, HDR y usa arquitectura x86 PC. Promete mucho.
*atarivcs.com*







## LA WEB DEL MES

### EMULADORES Y VIDEOJUEGOS







**No estamos ante una web de actualidad, pero Emuladores y Videojuegos** sí tiene mucho interés en cuanto a su pedagogía sobre uno de los fenómenos más interesantes de los últimos tiempos, como las consolas retro y los juegos clásicos, más en boga que nunca. En la web podemos encontrar información de emuladores, retroconsolas, mandos, juegos de NES, Super NES, Master System, MegaDrive y PlayStation, además de guías, trucos, manuales y retrogaming, en general.
■ *www.emuladoresyvideojuegos.com*




**A través de la web podemos acceder a otras** como *manualesdevideojuegos.com* que se nutre de la aportación de jugadores veteranos en sus contenidos.




## ¡RÉCORD ANULADO DESPUÉS DE AÑOS!

### BILLY MITCHEL

Hace unas semanas Twin Galaxies retiró a Billy Mitchell –uno de los jugadores más más populares de los últimos 35 años– todos sus récords conseguidos en diversas máquinas recreativas, al demostrarse que las puntuaciones logradas en «Donkey Kong» en 2010, por encima de un millón de puntos, habían sido falseadas, al tratarse de un récord conseguido sobre un emulador MAME y no con la recreativa original. La polémica arrancó tras la demanda presentada en febrero de este año por Jeremy Young, alegando que la puntuación de 1.047.200 puntos de Mitchell mostraba en el vídeo que sirvió para validarla algunas escenas que no aparecían en la recreativa original.


Imagen: Datagod (usada bajo cc)

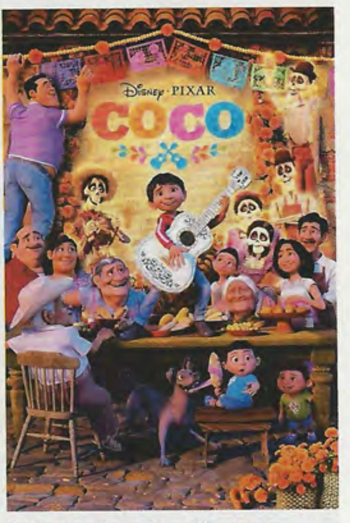
El récord sirvió de base para el documental "The King of Kong" basado en la rivalidad entre Mitchell y Steve Wiebe.

Ahora, el veterano jugador de 52 años ha sido desposeído de sus récords, además de prohibirle la participación en cualquier competición de Twin Galaxies. El récord oficial ahora pertenece a Wiebe.
■ *www.twingalaxies.com*

**Imágenes como ésta son casi imposibles de distinguir de la realidad.** Ha sido creada con raytracing.

# UN VERDADERO SALTO GRÁFICO

## Así es el raytracing, la nueva revolución gráfica en el PC




**Películas de animación como "Coco"**, usan el raytracing para crear sus impresionantes escenas.

**El raytracing lleva muchos años con nosotros, en el cine y en los gráficos profesionales en entornos CAD y similares. Microsoft, NVIDIA y AMD lo estrenan ahora en los videojuegos. Y es el mayor avance gráfico de los últimos 10 años.**

El raytracing ha sido la gran estrella de la GDC 2018 que se celebró en marzo en San Francisco. NVIDIA, AMD y Microsoft presentaron sus propuestas por separado, demostrando que todos apuntan en la misma dirección. Es lógico. El raytracing aplicado a los videojuegos es la próxima revolución gráfica que nos obligará a cambiar de tarjeta gráfica, y dejará las actuales consolas obsoletas. Pero, al contrario que tecnologías como 4K, que no deja de ser más de lo mismo con más píxeles, esto sí es un salto gráfico como no habíamos visto en una década, precisamente cuando se comenzaron a introducir mejoras como la oclusión ambiental o el HDR.

### ¿Qué es el raytracing?

El raytracing o trazado de rayos no es una tecnología nueva, pues se desarrolló en los años 80. Se basa en usar unos algoritmos que simulan el comportamiento real de la luz, cómo se refleja, se refracta o es absorbida total y parcialmente por los objetos.

En palabras sencillas, se trata de convertir en algoritmo el comportamiento real de la luz. Puesto que nuestros ojos lo que en realidad aprecian son los fotones de luz que reflejan los objetos, si conseguimos simular esto con un programa de ordenador, obtendremos imágenes fotorrealistas indistinguibles de la realidad.

### Llevamos años disfrutándolo

El raytracing se lleva usando más de 20 años en el cine para crear películas de animación y efectos especiales. Todas las escenas que no son de imagen real en cualquier película que hayas visto últimamente, desde Coco a Star Wars Los Últimos Jedi o Black

Panther, tienen escenas creadas con raytracing. Si alguna vez te has preguntado porqué las películas de animación o las naves de Star Wars poseen una iluminación más realista que un juego, aquí está la respuesta.

Esta tecnología lleva años desarrollada, pero tiene un gran hándicap: requiere una enorme potencia de proceso para simular el comportamiento de docenas, cientos de rayos de luz que rebotan, son absorbidos o reflejados por los objetos, y se mezclan entre sí. Hay que tener en cuenta que el raytracing no sólo se encarga de simular la iluminación de las escenas, sino también las sombras, reflejos, o el color de los objetos.

En una película o en una imagen estática la inmensa potencia de proceso que se necesita para usar raytracing no es problema, porque los gráficos no se usan en tiempo real. Los estudios cinematográficos tienen "granjas de renderizado", con docenas de ordenadores trabajando en paralelo, y una escena de una película puede tardar días, incluso semanas en generarse.

Pero en un videojuego los gráficos se generan en tiempo real, a 30, 60, 120 frames por segundo, por eso el raytracing nos ha estado vetado durante tantos años.

Pero el Santo Grial de los gráficos generados por ordenado está a punto de hacerse realidad. Microsoft ha anunciado la librería DirectX Raytracing, que integrará esta tecnología en Windows 10. Tanto NVIDIA como AMD han presentado sus propias herramientas, compatibles con la mayoría de los motores gráficos actuales, que se integrarán en los juegos a través de DirectX y Vulkan. Pero, ¿cuál es el precio?

## Raytracing vs. Rasterización

Para entender esta nueva tecnología, y lo que aporta, es importante saber cómo se generan los gráficos en los videojuegos actuales.

Desde hace dos décadas se utiliza una técnica llamada rasterización. Los objetos 3D que forman parte de la escena que estamos viendo se crean juntando docenas de miles de pequeños triángulos. Estos triángulos interactúan entre sí en el espacio 3D, por ejemplo en aspectos como qué objetos están delante de otros, o a qué distancia están del observador. Mediante la rasterización todos estos triángulos 3D, una vez que se han eliminado los que no salen en pantalla, se convierten en píxeles 2D en el monitor.

Estos pixeles ya tiene información básica sobre su color y brillo, pero en los gráficos modernos se realiza un post-procesado de los píxeles 2D, con técnicas avanzadas de iluminación y sombreado, para crear escenas más realistas.

El problema de la rasterización es que la iluminación y el sombreado se lleva a cabo con técnicas de simulación, y aunque "da el pego", le falta ese aspecto fotorrealista que sí vemos en el cine, gracias al raytracing.

**“El raytracing traerá el fotorrealismo a los juegos para ofrecer imágenes increíbles”**

El raytracing genera la ambientación de un entorno de forma diferente. Lo que hace es simular el trazado de rayos de la luz, desde el observador hasta la fuente.

El raytracing en tiempo real aplicado a los videojuegos, al menos en las primeras etapas, se va reducir a ciertos aspectos del juego, pero con los años terminará sustituyendo a la rasterización.

## Llega Microsoft

Microsoft ha anunciado que esta tecnología se va integrar en Windows 10 y videojuegos a través del API DirectX 12 Raytracing (DXR), desarrollado por Microsoft con ayuda de NVIDIA.

DirectX Raytracing no sustituye nada, sino que se suma al API DirectX 12 actual. Esto significa que las herramientas de aplicación de Raytracing que incorpora se pueden añadir a cualquier motor y serán compatibles con las técnicas de renderización actuales.

Microsoft asegura que estas tecnologías son compatibles con el hardware actual. Incluso insiste en que no hay ningún requisito de hardware. Se ha confirmado la compatibilidad con los motores Unreal, Unity y Frostbite.

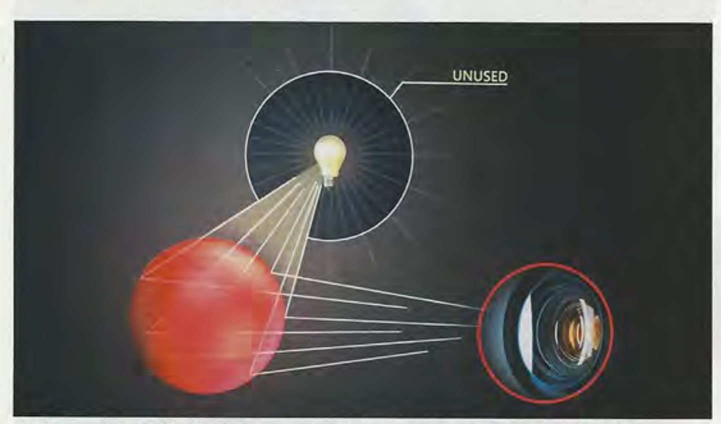
Pero todas las demos que se han mostrado corren en GPUs Volta o en estaciones de renderizado con varias tarjetas GTX Titan V, así que no está claro que el hardware actual pueda usar raytracing con un framerate aceptable. **J.A.P.**



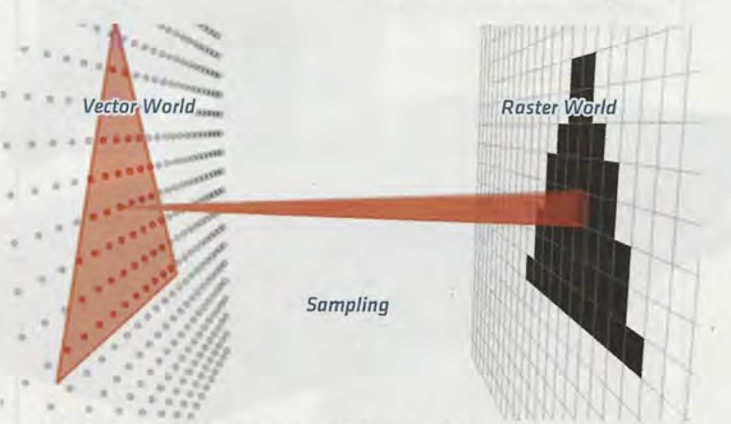
**Los reflejos realistas en superficies brillantes** son una de las tareas de esta nueva tecnología.



**La luz no solo se refleja en los objetos**, sino que se mezcla entre sí.




**En la rastetización**, los triángulos en 3D se convierten en píxeles en 2D.




**Para ahorrar recursos**, sólo se procesa la luz que afecta al observador.

## NVDIA RTX, SOLO PARA TUS OJOS

**La tecnología de raytracing de NVIDIA se llama NVIDIA RTX y en principio, como es habitual, será una tecnología propietaria que se implementará a través de DirectX 12 Raytracing y sólo funcionará con tarjetas NVIDIA.**

La compañía de Santa Clara asegura que lleva 10 años desarrollándola, perfeccionando los algoritmos para poder aplicarla en tiempo real.

Y lo cierto es que no mienten. Sus GPU Quadro son un estándar en la industria del cine. Por décimo año consecutivo, todos los nominados a los Oscar a los efectos especiales utilizan GPUs NVIDIA Quadro para renderizar dichos efectos.

NVIDIA RTX utilizará los algoritmos usados en el mundo del cine NVIDIA OptiX, así como varios módulos nuevos en el SDK GameWorks, para implementar la tecnología en los juegos.

GameWorks se centra en tres áreas: sombras direccionales, reflejos, y oclusión ambiental.

De momento solo es compatible con sus GPU profesionales Volta, pero todo apunta a que será la tecnología estrella de las GPU Turing, las sustitutas de las actuales Pascal (GTX 10x). Se supone que las presentará antes del verano, pero aún no sabemos si seguirá la nomenclatura GTX 11x o 20x. Es decir, si tendremos una GTX 1180 o una GTX 2080. Al igual que otras tecnologías actuales como GameWorks, en principio NVIDIA RTX será exclusiva para GPUs GTX NVIDIA, aunque de pasada ha dejado caer que también la incorporará a Vulkan para hacerla compatible "con otras soluciones de hardware". Eso sí, de momento no ha dado más explicaciones al respecto.



**NVIDIA parece que lleva una ligera ventaja,** pues varias compañías importantes como EA o Remedy ya están usando su software en sus nuevos proyectos en desarrollo. ¿Qué llegaremos a ver en los próximos meses?



**La luz no sólo se refleja en los objetos,** sino que los atraviesa, deformándose.

### ¿Y QUÉ PASA CON LAS CONSOLAS?

Si la generación actual de consolas apenas puede con los gráficos con resolución 4K, parece claro que el raytracing va a suponer un punto y aparte. Su hardware no tiene potencia suficiente para procesarlo, así que ésta será una de las exclusividades del PC en los próximos meses.



**Lo lógico es que PlayStation 5 y la futura consola Xbox,** previstas para 2020, estén preparadas para esta nueva tecnología.





**El raytracing en tiempo real genera contrastes de luces y sombras** a medida que el foco de luz cambia de posición.

# AMD RADEON PRORENDER, ABIERTO A TODOS

**Mientras que NVIDIA ha sacado la artillería pesada presentando NVIDIA RTX con el apoyo de compañías como EA o Remedy, AMD ha enfocado su propuesta hacia el lado técnico, con el código abierto y el "todo gratis" como su principal baza.**



**La iluminación y los reflejos son espectaculares,** pero de momento nada sabemos de aspectos como la resolución o el framerate.

AMD ofrecerá una solución muy similar a NVIDIA para integrar raytracing en videojuegos, pues usará tecnologías como AMD ProRender para añadir efectos de iluminación, sombreados y reflejos por medio de raytracing.

Puesto que será compatible con OpenCL 1.2, se podrá usar también con tarjetas NVIDIA. Ya existen plugins de ProRender para AutoDesk 3DS Max, Maya, Blender, Rhinoceros, y otras aplicaciones de diseño gráfico.

También dispone de software que permite a los desarrolladores usar estos efectos, como Radeon Rays, que además es gratuito.

Se implementará en los ordenadores a través de Vulkan, la plataforma rival de DirectX, aunque AMD asegura que ha trabajado con Microsoft en DXR.

AMD confía en que el desarrollo de sus herramientas, en formato código abierto y al ofrecerlas gratis, atraiga a los desarrolladores.

Al contrario de NVIDIA, AMD ha confirmado que su software será compatible con Linux y Mac.

## Un futuro prometedor

El raytracing promete revolucionar los videojuegos... a medio plazo. Las primeras implementaciones se van a centrar en crear algunos efectos de iluminación, reflejos y oclusión ambiental mediante esta técnica. Pero no esperes ver escenarios completos con raytracing, posiblemente ni aún después de estrenarse la proxima generación de tarjetas.

El hecho de que ya esté integrado en Windows 10, y que NVIDIA y AMD lo apoyen al máximo es señal de su éxito.



**La rasterización "a secas",** apenas es capaz de producir efectos de iluminación realistas.

## LAS PRIMERAS DEMOS

**Para presentar las tecnologías, las principales compañías han mostrado demos técnicas que presumen de gráficos fotorrealistas con un nivel de detalle y ambientación nunca visto hasta el momento. Eso sí, funcionan en PCs que valen más de 20.000€. Así serán los juegos dentro de unos años.**



**Reflections/Epic:** El motor Unreal ha mostrado su compatibilidad con Raytracing a través de NVIDIA RXT y DirectX 12 Raytracing, con una demo protagonizada por la Capitana Phasma de Star Wars. La iluminación es tan realista que resulta imposible distinguirla de la propia película.

**Raytracing DirectX 12 / FutureMark:** El desarrollador de benchmarks no podía quedarse fuera de un evento así, y ha creado esta demo que se centra en el reflejo de la luz en superficies metálicas, como cascos y robots. Al contrario que Reflections, aquí es la luz natural del Sol. Espectacular.





**SEED / Project PICA PICA / EA:** EA está desarrollando un proyecto de IA y Machine Learning llamado SEED, donde una especie de semillas obreras aprenden a relacionarse entre sí. Ha usado el raytracing para mejorar el realismo, en aspectos como la oclusión ambiental y el sombreado.

**Metro Exodus/ 4A Games:** Por primera vez podemos ver el uso del raytracing en un juego real. Se trata de «Metro Exodus», que está en desarrollo. Se aprecia una mejora muy notable en los interiores cuando la luz se filtra por las ventajas y los agujeros en la madera.





**Ray Tracing Tech Demo / Remedy:** Remedy ya ha incorporado el raytracing a su motor Northlight. Lo ha usado en una cafetería futurista con superficies metálicas y de madera, y luz artificial. Supera todo lo visto en lo que se refiere a materiales y ambiente cargado. Utiliza NVIDIA RTX.

**Radeon Rays / AMD:** AMD no ha sido tan explícita, y de momento no ha mostrado ningún juego con su tecnología. Sí ha presentado su software gratuito Radeon Rays, para crear efectos de raytracing en juegos. Los resultados no tienen nada que envidiar a los conseguidos por NVIDIA.



# VIVE EVOLUCIONA A PRO

## HTC VIVE PRO

**Producto:** Visor RV **Precio:** 879 €
**Más información:** HTC
**Web:** *www.vive.com/eu*

Desde el 5 de abril está disponible –coincidiendo con el segundo aniversario de su lanzamiento– el nuevo Vive Pro de HTC. El nuevo visor **incorpora doble pantalla OLED, ofrece una resolución combinada de 2880x1600**, auriculares integrados de alto rendimiento con amplificador y cancelación de ruidos. Funciona con sistema de seguimiento SteamVR tracking 1.0 y 2.0, con lo que los usuarios actuales de Vive pueden actualizar solo el visor y usar las estaciones base y los mandos actuales.

**INTERÉS** ■■■■■■■■■□




# SUMÉRGETE MÁS EN HOPE

## Y-350CPX 7.1 POWERED FAR CRY 5 EDITION

**Producto:** Auriculares gaming **Precio:** 99.99 €
**Más info:** Trustmaster **Web:** *www.thrustmaster.com*

El lanzamiento de un juego como «Far Cry 5» ha venido acompañado de un montón de periféricos con licencia oficial para que el fan pueda crear un pequeño ecosistema con el que sumergirse aún más en la acción de Hope County. Esta **edición especial del Y-350CPX 7.1 de Thrustmaster** es la mejor prueba, destacando su calidad de sonido, la comodidad de sus almohadillas y su rendimiento.

**INTERÉS** ■■■■■■■■□□



# CONTROL TOTAL Y ASEQUIBLE

## BG HELLCAT

**Producto:** Ratón gaming **Precio:** 14.90 €
**Más información:** BG **Web:** *www.bg-gaming.com*

Alejándose de diseños extravagantes yapostando por la comodidad y la precisión, llega el Hellcat de BG como un **ratón gaming enfocado a la competición**, con los FPS como gran objetivo. Su sensor óptico tiene 4 niveles DPI ajustables al vuelo, entre 1200 y 4800. Tiene 6 botones y grips laterales para mejor agarre. Lo más sorprendente: un precio que no supera los 15 euros.

**INTERÉS** ■■■■■■■■□□



# ¿TE GUSTAN LOS RIDERS?

## DRIFT MOVISTAR RIDERS SPECIAL EDITION

**Producto:** Silla gaming **Precio:** 279.90 €
**Más información:** Drift **Web:** *www.driftgaming.eu*

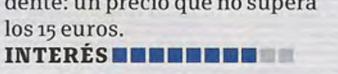



Poco a poco se va extendiendo el fenómeno fan con los equipos profesionales de eSports. Si eres seguidor de Movistar Riders, ahora puedes hacerte con su **silla oficial, de la mano de Drift**. Está construida sobre una estructura metálica recubierta con acolchado de Cold Cured Foam. Tiene asiento basculado, 135 grados de inclinación y permite adaptar la silla a tu centro de gravedad.

**INTERÉS** ■■■■■■■□□□

# SONIDO MULTIPLATAFORMA

## KROM KHAMI



**Producto:** Auriculares gaming **Precio:** 24.90 €
**Más información:** Krom **Web:** *www.kromgaming.com*




La compatibilidad con múltiples dispositivos es la principal baza de los Khami, unos auriculares gaming que **se pueden usar con PC, PS4, Xbox y dispositivos móviles.** Además, sus materiales ultraligeros, almohadillas y diadema lo convierten en unos auriculares de gran comodidad. Incliuye micrófono omnidireccional y controlador en línea para ajuste de sonido durante las partidas.

**INTERÉS** ■■■■■■■■□□

# LA NUEVA FAMILIA NITRO

## ACER NITRO 5

**Producto:** Portátil gaming **Precio:** desde 799 €
**Más información:** Acer **Web:** *www.acer.com*

La serie Nitro 5 de Acer se actualiza a los **nuevos procesadores Core i7 y Core i7+ de 8ª generación**, con seis núcleos. Además de los nuevos procesadores de Intel, el Nitro 5 incluye en su configuración gráficas GTX 1050 Ti, compatibilidad con Intel Optane, WiFi gigabit y pantalla de 15". Pueden llegar a 32 GB de RAM y un SSD de 512 GB NVMe. Un portátil gaming actual que parte de un precio atractivo.

**INTERÉS** ■■■■■■■■□□



# UN ESTRENO ROBUSTO

## EVGA Z10

**Producto:** Teclado gaming **Precio:** 150 €
**Más información:** EVGA **Web:** *www.evga.com*




El lanzamiento del Z10 de EVGA es el estreno de la marca en el terreno de los teclados gaming. **Basado en interruptores Kailh en dos variantes –blue y brown–**, su precio es su punto débil para esta configuración –equiparable al de los mejores Cherry MX–. Es cómodo, incluye reposamuñecas, pantalla LCD personalizable y teclas programables, así como la iluminación.

**INTERÉS** ■■■■■■□□□□

# UN CONTROL BRILLANTE

## HYPERX PULSEFIRE SURGE RGB

**Producto:** Ratón gaming **Precio:** 70 €
**Más información:** HyperX **Web:** *www.hyperxgaming.com*

La aparición del Pulsefire de HyperX en este segundo trimestre de 2018 amplía el catálogo de periféricos de la división gaming de Kingston. Incluye interruptores Omron y un **sensor óptico PixArt PMW 3389, con sensibilidad máxima de 16000 dpi** –sí, una sobrada–. Incluirá seis botones programables y un avanzado sistema de iluminación LED RGB de 360°, personalizable.

**INTERÉS** ■■■■■■■■□□



# TECNOGAMING




### MSI H370 GAMING PRO CARBON

Las nuevas placas base de MSI **para procesadores Core i7 de 8ª generación** se actualizan con el lanzamiento de los modelos basados en tres chipsets: H370, B360 y H310. Entre los modelos top está la H370 Gaming Pro Carbon, ya disponible en GAME por 144.95 €.
*es.msi.com*



### ROG HURACAN G21

Disponible en la segunda mitad del año, ASUS ha anunciado el **Huracán G21 como un PC compacto de sobremesa de enorme potencia** y agresivo -a la par que atractivo- diseño. Incluirá hasta 32 GB de RAM, gráfica GTX 1080 y Core i7 de 8ª generación. El precio está por confirmar.
*www.asus.com*



### LÁMPARAS PALADONE

Blade ha anunciado el lanzamiento de lámparas de escritorio para los fans de Nintendo. La gama se basa en **personajes de las sagas «Mario» y «Zelda»**, confirmando de momento cuatro modelos de la primera saga y tres de la segunda. Están a la venta por un PVPR de 16.99 €.
*www.blade.es*



### THERMALTAKE VIEW 37 RGB/RIING MID-TOWER CHASSIS

El fabricante de chasis anuncia la disponibilidad de **dos modelos View 37** -RGB y Riing- en formato semitorre. Incluye compatibilidad y sincronización con placas Asus, MSI y Gigabyte.
*www.thermaltake.com*

# ILUMINACIÓN EXTREMA
## CORSAIR ICUE

**Producto:** Interfaz de software unificada **Precio:** gratuito
**Más información:** Corsair
**Web:** *www.corsair.com*

De nuevos, «Far Cry 5» hace acto de presencia este mes en la sección, ahora gracias al lanzamiento de Corsair iCUE, un software que **sincroniza el hardware Corsair –teclados, chasis, ratones, etc.– con la acción del juego** de Ubisoft, con diversos efectos de iluminación, para hacer más inmersiva la experiencia. Aunque de momento Corsair iCUE está disponible solo como versión de acceso anticipado –aún continúa el desarrollo de la aplicación–, puede descargarse en la web oficial.

**INTERÉS**





# IMPRIME DESDE EL BOLSILLO
## HP SPROCKET PLUS

**Producto:** Impresora portátil **Precio:** 159.90 €
**Más información:** HP **Web:** *www.hp.com*

La tecnología ZINK Zero Ink es la base de la impresión en la **HP Sprocket Plus, una impresora de bolsillo** que permite imprimir fotografías de 5.8x8.6 cm desde el móvil. La tinta está integrada en el papel que usa la Sprocket Plus, que además es adhesivo, a prueba d emanchas y resistente al agua y las salpicaduras. La aplicación que lo controla todo está disponible para iOS y Android.

**INTERÉS**



# UN MINI PC MUY GRANDE
## CHUWI HIGAME

**Producto:** Mini PC gaming **Precio:** Por determinar
**Más información:** Chuwi **Web:** *www.chuwi.com*

El proyecto del HiGame de Chuwi llegará a finales de abril a IndieGoGo, buscando la producción de un **mini PC gaming basado en el Core i5 8305G**, gráficos Radeon Vega y 4 GB de memoria HBM2. En un tamaño mínimo, aspira a ofrecer potencia suficiente para contenido 4K y RV, con 8 GB de RAM y un disco M.2 de 128 GB. Un auténtico cañón de PC en un volumen de 173x158x73 mm.

**INTERÉS**



# PARA TRABAJAR AL AIRE LIBRE
## GETAC V110

**Producto:** Notebook covertible **Precio:** Por confirmar
**Más información:** Getac **Web:** *es.getac.com*




Los profesionales de obra pública trabajan en entornos que resultan, en ocasiones, hostiles, y la necesidad de **un terminal robusto capaz de funcionar en condiciones climáticas adversas**, de noche, etc exigen características muy concretas, como las del Getac V110, con procesadores Core i7 vPro de 7ª generación, Intel HD Graphics 620 y pantalla de 11.6" de alta definición.

**INTERÉS**

# EFICIENCIA SILENCIOSA
## PURE PLUS 12 LED RGB RADIATOR FAN TT PREMIUM

**Producto:** Ventilador (pack) **Precio:** 115 €
**Más info:** Thermaltake **Web:** *www.thermaltake.com*



El nuevo miembro del ecosistema de Thermaltake TT RGB Plus Ecosystem que permite el control por software y voz de la iluminación y velocidad de los ventiladores de la compañía, llega en un pack de tres unidades, en un **tamaño de 120 mm con 16.8 millones de colores LED y 9 aspas por ventilador**, capaces de generar un flujo de aire enorme sin una excesiva rumorosidad.

**INTERÉS**

# UN COMBO GANADOR
## EVO SILENT WIRELESS

**Producto:** Pack de teclado y ratón **Precio:** 59.99 €
**Más información:** Trust **Web:** *www.trust.com*

EVO Silent Wireless es un **pack de teclado y ratón para uso personal o profesional** e intensivo. La ergonomía, comodidad y el uso silencioso de ambos periféricos. El pack es de uso inalámbrico, como indica su nombre. El ratón ofrece 3 niveles de resolución –800, 1200 y 1600 dpi– y el teclado cuenta con una cobertura inalámbrica de hasta 10 m. Dispone también de 8 teclas de función especiales.
**INTERÉS** ■■■■■■■■□□□



# MÁS Y MÁS FRÍO
## HYDRO SERIES H60

**Producto:** Refrigerador líquido para CPU **Precio:** 80 €
**Más información:** Corsair **Web:** *www.corsair.com*




La **nueva generación de la serie Hydro de Corsair** llega para ofrecer soporte a zócalos AM4, LGA 1151 y LGA 2066, siendo compatible con distintos procesadores AMD e Intel. Incluye un ventilador PWM de 120 mm, con una velocidad ajustable de entre 600 y 1700 rpm. La tapa de la bomba tiene retroiluminación LED en blanco, si eres de los que disfrutan con las luces en tu PC.
**INTERÉS** ■■■■■■■■■□□

# MÁS RENDIMIENTO LÍQUIDO
## THERMALTAKE PACIFIC CL SERIES COPPER RADIATORS

**Producto:** Radiadores para refrigeración líquida **Precio:** De 100 a 130 €
**Más información:** Thermaltake **Web:** *www.thermaltake.com*

La serie Pacific CL de radiadores de cobre de Thermaltake presenta los **modelos CL360, CL 420 y CL480** –sus nombres son indicativos de su tamaño en mm–. Se trata de radiadores de grosor extremo para ser usados en equipos con refrigeración líquida, optimizados para una instalación rápida y sencilla, y con un peso reducido. Están disponibles desde finales del pasado mes de marzo.
**INTERÉS** ■■■■■■■■■□□



# TECNOTREND



## OTRO ECOSISTEMA DE ILUMINACIÓN

La iluminación total está de moda. Además del iCUE de Corsair que hemos visto en la página anterior, Thermaltake ha presentado el **TT RGB Plus Ecosystem junto al TT AI Voice Control**, para el control de la iluminación de ventiladores y otros accesorios. Funciona con iOS 10 o superior.
*www.thermaltake.com*




## VANGUARDIA PORTÁTIL INTEL

Además de los Core i7 de 8ª generación, ya disponibles en multitud de portátiles gaming, Intel ya ha presentado el **primer Core i9 para portátiles,** llevando el más alto rendimiento a todas las plataformas PC. Además, se combina con la potencia de la memoria Intel Optane.
*www.intel.es*




## MÁS DE OPTANE

Y seguimos con **Intel, que ha anunciado el SSD Intel Optane 800P**, última incorporación de la familia Optane. Mejora la eficacia de la multitarea, además de acelerar el arranque de sistema y la carga de aplicaciones. Puede ser usado en configuración RAID.
*www.intel.es*



## EL TODO EN UNO MÁS DELGADO

Acer ha presentado el Aspire S24, que es el ordenador todo en uno más delgado del mundo, oficialmente. **Su perfil es de solo 0.235 pulgadas** con un diseño elegante en su pantalla de 23.8", con resolución 1080p. Sus biseles miden 0.106" y el precio de los modelos parte de 999 €.
*www.acer.com*

# COMPONENTES

## La selección idónea para

### AL DÍA PARA JUGAR

**CAJA**
**ANTEC GAMERS GX200**
**Precio:** 37,95 €



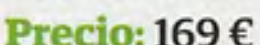
**PLACA BASE**
**GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5**
**Precio:** 134 €



**PROCESADOR**
**AMD FX-8370 4.0 GHZ**
**Precio:** 193 €



**RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB**
**Precio:** 82 €

**TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5**
**Precio:** 169 €



**TARJETA DE SONIDO**
**ASUS XONAR DSX**
**Precio:** 49 €



**DISCO DURO**
**TOSHIBA DT01ACA100 1TB**
**Precio:** 44,95 €



**UNIDAD ÓPTICA**
**ASUS DRW-24F1MT DVD 24X**
**Precio:** 16,95 €



**MONITOR**
**MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED**
**Precio:** 158 €



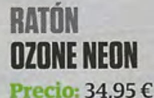
**ALTAVOCES**
**CREATIVE INSPIRE A-250 2.1**
**Precio:** 26 €



**TECLADO**
**OZONE BLADE**
**Precio:** 49 €



**RATÓN**
**OZONE NEON**
**Precio:** 34,95 €




### PERIFÉRICOS EXTRA

**LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION**
**Precio:** 49,95 €

**MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL**
**Precio:** 29,95 €

**NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD**
**Precio:** 28,90 €

### CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

**MONITOR**

**DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS**
**Precio:** 255 €
**Más información:** Dell
**Web:** *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



**PROCESADOR**

**INTEL CORE I5-8600K**
**Precio:** 299 €
**Más información:** Intel
**Web:** *www.intel.es*

La octava generación de Intel ofrece en los nuevos i5 -y más en este modelo K- un gran rendimiento a muy buen precio.




**TARJETA GRÁFICA**

**MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5**
**Precio:** 256 € **Más información:** MSI
**Web:** *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.




**RAM**

**G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15**
**Precio:** 76 €
**Más información:** G.Skill
**Web:** *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.




**UNIDAD ÓPTICA**

**SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM**
**Precio:** 52.95 €
**Más información:** Samsung
**Web:** *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



**ALTAVOCES**

**CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II**
**Precio:** 106 €
**Más información:** Creative
**Web:** *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



**RATÓN**

**RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI**
**Precio:** 74,95 € **Más información:** Razer
**Web:** *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



# PARA TU PC

## actualizar tu equipo

### RECOMENDADA POR MICROMANÍA

**PLACA BASE**

#### MSI H370 GAMING PRO CARBON

**Precio:** 144.95 €
**Más información:** MSI
**Web:** *es.msi.com*

El chipset H370 es la base de esta versátil y potente placa de MSI, perfecta para los Core de 8ª generación.




**CAJA**

#### COOLER MASTER MASTERCASE 5

**Precio:** 111 €
**Más información:** Cooler Master
**Web:** *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



**TARJETA DE SONIDO**

#### CREATIVE SOUND BLASTER Z

**Precio:** 69 €
**Más información:** Creative
**Web:** *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



**DISCO DURO**

#### WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

**Precio:** 92.95 €
**Más información:** Western Digital
**Web:** *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



**TECLADO**

#### RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

**Precio:** 99.95 €
**Más información:** Razer
**Web:** *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



### TU PC A LA ÚLTIMA

**CAJA**
**ANTEC SIGNATURE S10**
**Precio:** 359 €



**PLACA BASE**
**MSI X99A GODLIKE GAMING**
**Precio:** 503 €

**PROCESADOR**
**INTEL CORE I7 5960X**
**Precio:** 1134 €



**RAM**
**KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB**
**Precio:** 233 €

**TARJETA GRÁFICA**
**NVIDIA TITAN X**
**Precio:** 1310 €



**TARJETA DE SONIDO**
**CREATIVE SOUND BLASTER ZXR**
**Precio:** 189 €



**DISCO DURO**
**WD NAS RED 6TB SATA3**
**Precio:** 259 €

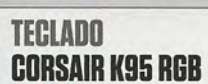


**UNIDAD ÓPTICA**
**SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM**
**Precio:** 157 €

**MONITOR**
**ASUS ROG STRIX XG32VQ**
**Precio:** 699 €



**ALTAVOCES**
**SOUND BLASTER X KATANA**
**Precio:** 299,99 €



**TECLADO**
**CORSAIR K95 RGB**
**Precio:** 199 €



# EQUIPOS COMPLETOS DE

## Compara configuraciones y precios

## MINI PC ALL IN ONE

**HASTA 1.000 €**

### ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

**Precio:** 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD
- **INTERÉS:**

**DE 1.000 € A 1.500 €**

### ASUS ROG GR 8 II

**Precio:** 1095 € **Disponible:** *www.game.es*

La nueva familia de compactos de Asus ROG sigue apostando por los potentes y fiables Core de 7ª generación. El equilibrio de sus componentes ofrece una configuración apta para todo y a un buen precio.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** i5 7400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB
- **INTERÉS:**

**DE 1.500 € A 2.000 €**

### MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

**Precio:** 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB
- **INTERÉS:**

**MÁS DE 2.000 €**

### MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

**Precio:** 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB
- **INTERÉS:**

## EQUIPOS COMPACTOS

### MSI NIGHTBLADE MI3 7RB

**Precio:** 799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Por menos de 800 €, el MI3 es una opción realmente apetecible del catálogo de MSI. Es un PC gaming con todas las de la ley, que puede dar aún mucho juego. Ofrece un estupendo equilibrio en sus componentes.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i5-7400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB
- **INTERÉS:**

### MSI AEGIS

**Precio:** 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB
- **INTERÉS:**

### COOL PC GAMER XIV MINI

**Precio:** 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB
- **INTERÉS:**

### COOLPC GAMER XVIII MINI

**Precio:** 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.




**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s
- **INTERÉS:**

# TODAS LAS CATEGORÍAS
## para equiparte con un nuevo PC

## EQUIPOS SOBREMESA

### VERSUS PC PLATINUM LITE

**Precio:** 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■□

### ILIFE GA540.15

**Precio:** 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■□

### GENOME GREEN

**Precio:** 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■□

### COOLPC NVIDIA GAMERS V

**Precio:** 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.




**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

**INTERÉS:** ■■■■■■■■□□

## EQUIPOS PORTÁTIL

**HASTA 1.000 €**

### ASUS ROG STRIX GL 553VD-DM078T

**Precio:** 999 € **Disponible:** *www.asus.es*

Un portátil con todo lo necesario para disfrutar de los juegos, con una configuración actualizada, pantalla de 15.6" y un gran sonido. Sus dimensiones y peso -solo 2.5 kg- son perfectos para llevarlo a cualquier parte.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 8 GB (DDR4 a 2400 MHz)
- **GPU:** Nvidia GTX 1050 (4 GB GDDR5)
- **Disco duro:** HDD 1 TB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■□□

**DE 1.000 € A 1.500 €**

### MSI GS73VR 7RF

**Precio:** 1.500€ **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

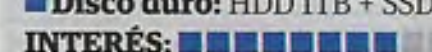
Si quieres un portátil potente a buen precio, la versión reacondicionada del MSI GS73VR está disponible por unos ajustados 1500€, con una configuración realmente potente y equilibrada. Muy recomendable.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■□□



**DE 1.500 € A 2.000 €**

### DELL ALIENWARE 17 R3

**Precio:** 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

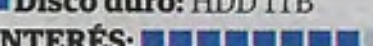
Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■□□



**MÁS DE 2.000 €**

### MSI GT75VR

**Precio:** 2.799 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7 7700HQ
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

**INTERÉS:** ■■■■■■■■■□




# micromanía te regala NEW YORK CRIMES



Vive una aventura a través del tiempo llena de peligros, misterios, magia, leyendas, secretos, crímenes y acción. ¿Sabes quién es John Yesterday?



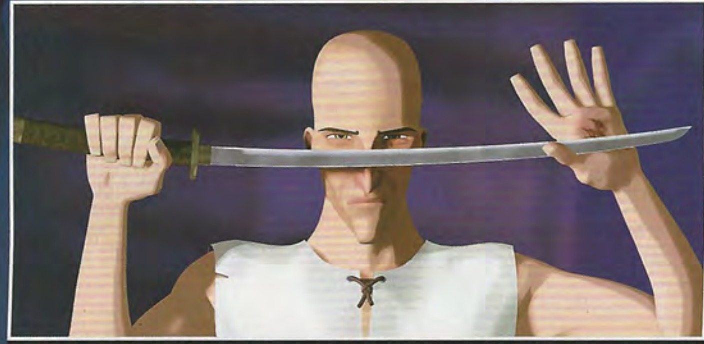
Unos asesinatos sin sentido de varios vagabundos en el metro de Nueva York. Una cicatriz en forma de Y en las manos de personas sin relación aparente. El misterio rodea la Gran Manzana, pero es solo el comienzo de una alucinante historia repleta de misterio, magia, leyendas e historia, que nos llevará a viajar por todo el mundo y por el presente, pasado y futuro de John Yesterday, un hombre enigmático en torno al que todo se desarrolla. Una trama que nos habla de conspiraciones, asesinatos y el mayor secreto de la Historia, que tendremos que desvelar enfrentándonos a desafíos, todo tipo de peligros y personajes siniestros.

«New York Crimes» es, sin duda, una de las mejores aventuras del curriculum de Pendulo Studios. Un juego en el que se da cita un estilo narrativo único, a caballo entre el cómic y el cine, personajes de carisma increíble, una historia sensacional y una jugabilidad a prueba de bombas.

## Una aventura por el tiempo

En «New York Crimes» jugaremos en el pasado y en el presente, desvelaremos misterios y enigmas, atraparemos a sanguinarios y crueles asesinos y tendremos que tomar decisiones que afectarán a los que nos rodean. Una historia realmente alucinante con la que disfrutaremos de un juegazo espectacular.

> "París, Nueva York, Escocia... recorre el mundo en una aventura llena de misterio"







**La alucinante historia de John Yesterday** nos lleva a través del tiempo y el mundo, conociendo personajes de lo más peculiar, en una aventura increíble.






**Los secretos del pasado definen el futuro.** La historia de unos asesinatos en el metro de Nueva York acaba descubriendo una conspiración centenaria.



**Algunos de los escenarios del juego se pueden visitar en dos tiempos diferentes.** Otros, muestran las secuelas de la influencia de acciones de hace siglos en el mundo de hoy. ¿Cuál es el secreto que rodea la vida de John Yesterday?

## CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

**1** Para conseguir tu código de descarga de «New York Crimes» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en la noticia destacada en la web.

**2** En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

**3** Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

## ¿CÓMO LO DESCARGO?

**REQUISITOS MÍNIMOS:** **CPU:** Pentium 4 a 3,2 GHz **RAM:** 2 GB **Disco duro:** 5 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 6600, Radeon X700 o ...) **Conexión:** ...

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

**1** Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.




**2** Ya tienes activa tu copia de «New York Crimes». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «New York Crimes» para acceder a tu área e instalarlo.




**3** Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



# JUEGA A TOPE CON FAR CRY 5 EN TU PC, CON GAME

¿Tienes el equipo necesario para acabar con la tiranía de los Seed y salvar Hope County? Ahora, con los periféricos y componentes que te ofrece GAME, estarás preparado para la gran acción de «Far Cry 5». ¡Ve a por todas con GAME!

## HyperX Cloud II Gun Metal

**Unos auriculares con el mejor sonido 7.1 para tus juegos.**



**89'95 €**

### CARACTERÍSTICAS

- **Tecnología de conectividad:** Alámbrico
- **Mando a distancia:** Sí
- **Longitud del brazo del micrófono:** 15 cm
- **Interfaz de control remoto:** USB
- **Compatible:** PC\Mac\PS4\Xbox One
- **Canales de salida de audio:** 7.1
- **Tipo de imán:** Neodimio
- **Audífonos:** Circumaural
- **Micrófono:** 3,5 mm
- **Conectar y usar (Plug and Play):** Sí
- **Tipo de auricular:** Binaural
- **Señal Digital de Procesamiento DSP:** Sí
- **Interfaz del dispositivo:** 3.5 mm
- **Peso:** 320 g

## Trust GXT 860 Thura Semi-Mecánico

**Un teclado capaz de resistir horas de juego ...¡y lo que le caiga!**

**44'95 €**



### CARACTERÍSTICAS

- **Teclado numérico:** Sí
- **Tecnología de conectividad:** Alámbrico
- **Teclas multimedia:** Sí
- **Tipo de interruptor Cherry MX:** Rojo
- **Retroiluminación LED ajustable:** Sí
- **Antighosting:** Sí
- **Alimentación:** USB
- **Reposamuñecas:** Sí
- **Base antideslizante:** Sí
- **Teclado resistente a líquidos:** Sí
- **Interfaz del dispositivo:** USB
- **Idioma del teclado:** Español
- **Altura de teclado ajustable:** Sí

## SteelSeries Rival 110 RGB

**Con este ratón gaming no habrá enemigo que se te resista en Hope.**

**34'95 €**



### CARACTERÍSTICAS

- **Longitud de cable:** 2 m
- **Fuente de energía:** Cable
- **Tiempo de respuesta:** 1 ms
- **Cantidad de botones:** 6
- **Tecnología de sensor:** Óptico
- **Resolución:** 7200 DPI
- **Iluminación:** Sí
- **Aceleración (máx.):** 30 G
- **Peso del ratón:** 87,5 g
- **Factor de forma:** mano derecha
- **Interfaz del dispositivo:** USB
- **Tipo de desplazamiento:** Rueda

# ¡LLEGAN LAS NUEVAS PLACAS BASE A GAME!

## MSI H370 Gaming Pro Carbon

**Pon al día tu PC con esta placa base con chip H370, y lleva tu Intel de 8ª generación a niveles inimaginables.**

**144'95 €**




### CARACTERÍSTICAS

- Luces RGB Mystic Light y SYNC con 16 millones de colores y 17 efectos de luz.
- Con Twin Turbo M.2 con M.2 Shield v2 para evitar los cuellos de botella.
- Inmersión total con Audio Boost 4 y Nahimic.
- Reduce el gasto de la CPU y consigue una mejor conexión online con el GAMING LAN.
- Core Boost para apoyo óptimo a los núcleos.
- Tecnología DDR4 Boost
- Con EZ Debug LED
- **CPU Compatibles:** Procesadores Intel de 8ª Generación / Pentium Gold / Celeron
- Socket del CPU: LGA 1151C
- Chipset: Intel H370
- **Interfaz de los gráficos:** 2 x PCI-E 3.0 X 16 ranuras / Soporta 2-way CrossFire
- **Interfaz del display:** DisplayPort, HDMI (Requiere Procesador de gráficos)
- **Soporte de memoria:** 4 DIMMs, Dual Channel DDR4 hasta 2666 MHz
- **Formato:** ATX

**CONEXIONES:**

- **Ranuras de expansión:** 3 x PCI-E x1
- **Almacenamiento:** 2 x Turbo M.2 / soporta Tecbología de Intel Optane / 6 x SATA 6Gb/s
- **Puertos USB:** 3 x USB 3.1 (Gen 2, A+C) / 8 x USB 3.1 (Gen1) / 6 x USB 2.0
- **LAN:** Intel I219-V Gigabit LAN
- **Audio:** 8-Channel (7.1) Audio HD con Audio Boost 4

## MSI B360 Gaming Plus

**Si prefieres apostar por el chipset B360, MSI te ofrece también la mejor placa base posible para tu Intel.**

**109'95 €**

### CARACTERÍSTICAS

- Con Turbo M.2 maximiza el rendimiento de los NVMe basados en SSDs.
- Inmersión total con el Audio Boost.
- Protege tarjetas VGA contra doblamientos y EMI con el PCI-E STEEL ARMOR.
- Reduce el gasto de la CPU y consigue una mejor conexión online con el GAMING LAN.
- Core Boost para apoyo óptimo a los núcleos.
- Tecnología DDR4 Boost.
- Con EZ Debug LED.
- X-Boost para optimizar el funcionamiento de almacenamiento, Optane o dispositivo USB.
- **CPU Compatibles:** Procesadores Intel de 8ª Generación / Pentium Gold / Celeron
- **Socket del CPU:** LGA 1151C
- **Chipset:** Intel B360.
- **Interfaz gráficos:** 1 x PCI-E 3.0 X 16 ranuras.
- **Interfaz del display:** HDMI, DVI-D, VGA (Requiere Procesador de gráficos)
- **Soporte de memoria:** 2 DIMMs, Dual Channel DDR4 hasta 2666 MHz.
- **Formato:** micro ATX

**CONEXIONES:**

- **Ranuras de expansión:** 2 x PCI-E x1
- **Almacenamiento:** 1 x Turbo M.2 / soporta Tecnología de Intel Optane / 6 x SATA 6Gb/s
- **Puertos USB:** 6xUSB 3.1 (Gen 1)/6xUSB 2.0
- **LAN:** Intel I219-V Gigabit LAN
- **Audio:** 8-Channel (7.1) Audio HD con Audio Boost




# NI NO KUNI II EL RENACER DE UN REINO

## ¡Una aventura digna de todo un rey!

### INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA**

16

- **Género:** Rol/Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/co.:** Level 5/Studio Ghibli
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec:** 59.99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.ninokunigame.com*

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**

- **Capítulos:** 9
- **Personajes principales (jugables):** 7 (incluyendo a fofis, en general)
- **Ataques especiales en combate:** 4 simultáneos
- **Ejércitos en batalla campal:** 4
- **Armas en combate:** 3 (máximo)
- **Multijugador:** No

**ANALIZADO EN**

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Core i5 4460, AMD FX 6300
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750 Ti, Radeon R7 260x
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

**MICROMANÍA RECOMIENDA**

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra Óptica



**El gracioso Chumbo será la deidad protectora** del nuevo reino de Evan. Es uno de los secundarios más relevantes.



**La exploración del mundo de juego** cambia la perspectiva del juego, ofreciendo un aspecto casi de un pintoresco diorama.




**Llegado el momento de fundar el nuevo reino** tendremos que mejorar estructuras y reclutar habitantes por el mundo.




**Únete al príncipe Evan y sus amigos en la creación de su nuevo reino.** Descubre un mundo de fantasía, magia y acción, en una dimensión paralela, en la que viviremos aventuras sin fin.




**Los combates contra grandes enemigos** exigen siempre algo más de coordinación entre las habilidades de los tres miembros del grupo, usando las armas en combinación con la magia.

**"Ayuda al príncipe Evan a ser rey de Estivania en una aventura de fantasía, rol y acción"**

El reino de Cascabel está en peligro. El traidor Ratoleon, ministro del reino, ha asesinado al monarca con veneno y ha mandado eliminar a su hijo, el príncipe Evan Pettiwhisker Timoteo, para hacerse con el poder. Pero, cuando todo parece perdido, Roland aparece por arte de magia y salva al joven heredero, que se ve forzado a exiliarse si no quiere perder la vida. Pero, ¿quién es Roland?

En Cascabel, Roland es un joven veinteañero. Pero en realidad viene de otro mundo, Ichi no Kuni, en el que es mayor, con casi 50 años, y es presidente de un gran país. Cómo ha llegado a Cascabel es un misterio, pero su presencia no ha podido ser más oportuna. En medio de este golpe de estado, el mundo de Cascabel se ve amenazado, sin embargo, por algo mucho más peligroso que aún permanece en la sombra. Un oscuro personaje está controlando a los dirigentes de los diversos reinos del mundo, para aumentar su poder y liberar a las deidades protectiras de cada reino, pero sus motivos y objetivos son desconocidos.

Por ahora, Evan necesita la ayuda de Roland para sobrevivir, buscar ayuda para recuperar su trono y vengar a su padre. Y por delante nos espera una de las aventuras de rol y acción más fascinantes y fabulosas que hemos jugado en mucho tiempo. Tan sencillo y tan impresionante como eso.

¿Qué tiene «Ni No Kuni II» para impresionar tanto? Muchas cosas, empezando por un espectacular apartado gráfico.

## El sello Ghibli

Es inevitable empezar por aquí. Si todos los juegos entran por los ojos y sus gráficos en lo primero en que todos nos fijamos, en el caso de «Ni No Kuni II» es algo especialmente impactante. La dirección artística en diseño de personajes, animaciones y escenarios llega con el sello del legendario Studio Ghibli y se hace notar en cada pequeño detalle. Es un auténtico festín visual

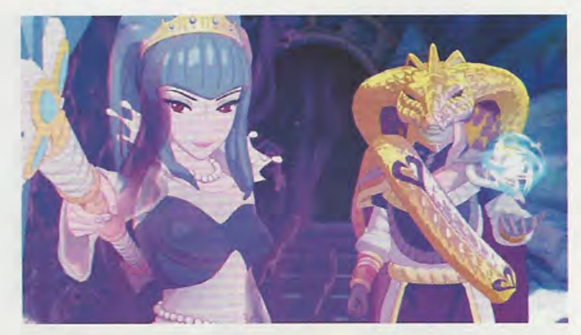
### FANTASÍA QUE TE HACE SOÑAR



La combinación de «Ni No Kuni II» de acción, rol y una estética tan fascinante que lo convierte en una película de animación, hacen del juego de Level 5 una fantasía increíble capaz de hacernos soñar como nunca en el género. El estudio se ha sacado de la manga una aventura de las que, de vez en cuando, te atrapan sin remedio. Su capacidad de sorprender continuamente es una de sus mayores virtudes. Y eso es mucho.




**Los combates contra los monstruos emanantes** aportan un plus de dificultad y precisan de un toque táctico más importante que los que libramos contra los enemigos más básicos.





**De Canghái a Celántida y más allá** todo el mundo de juego y la historia están repletos de personajes alucinantes, dotados de gran carisma y personalidad.

## ¡EN EL CAMPO DE BATALLA!

**Es en la práctica un minijuego dentro de la aventura, unas batallas campales que podemos librar durante la exploración del mundo de juego y que son apasionantes.**



Nuestros enemigos, de vez en cuando, no se limitan a un puñado de monstruos, sino a completos ejércitos de criaturas, con duras defensas y numerosas legiones.



Liderar hasta cuatro legiones permite a Evan desarrollar tácticas en tiempo real, en las que debemos equilibrar ataque y defensa. Es sencillo, pero muy, muy divertido.




**Visualmente, la aventura es un auténtico festín.** Los escenarios, las ciudades, el detalle y la impresionante dirección artística de Studio Ghibli hacen del juego una verdadera maravilla.

y hay momentos que te quedas embobado ante la belleza de los diseños del juego.

Superado el inminente síndrome de Stendhal, «Ni No Kuni II» encuentra una de sus mejores virtudes en descubrirse como un juego que va a más, constantemente, desde el primer minuto de juego. Y lo hace en todas sus áreas: jugabilidad, trama, diseño de acción y novedades en contenido. Esa es, sin duda, una de sus grandes virtudes. Tras cinco, diez, quince, veinte horas de juego, sigue ofreciendo novedades al jugador: siempre se descubren nuevas cosas que hacer, nuevos personajes, nuevos escenarios, vehículos, posibilidades, habilidades, magias... Las recompensas son continuas y variadas, y despierta en el jugador el ansia por seguir jugando, ir más allá y descubrir qué vendrá a continuación.

> “La aventura es larga, variada, llena de personajes increíbles y es una obra de arte visual”

## In crescendo

El combate en «Ni No Kuni II» es un pilar fundamental. Y desde el principio es accesible al 100%. Todo en tiempo real, podemos parar la acción para, si es necesario, usar algún objeto del inventario –una pócima, por ejemplo–, pero es el aspecto dinámico de la acción lo que define al combate. Podemos cambiar al vuelo de armas, lanzar un hechizo de entre cuatro disponibles, cambiar al vuelo de personaje controlable, de los tres que forman el grupo de combate –aunque el conjunto de personajes jugables es mayor, para la exploración del mundo–. Y, sobre todo, es la versatilidad del combate y las habilidades, la personalización del equipo, la constante mejora de objetos, y la configuración del potencial, con el Ecualizador, lo que abre un abanico de estilos espectacular. El juego se adapta al jugador, y viceversa. Es ese nivel de progresión continua lo que



**Los combates contras las deidades protectoras** no serán complicados si usamos con habilidad el potencial de los fofis. Tanto en aspectos ofensivos como defensivos, su ayuda es inestimable.



**Cada reino del mundo de juego** está habitado por personajes y enemigos propios y únicos, además de ofrecer también una estética particular. Sus culturas también difieren entre sí.

## LA FORJA DE UN REINO

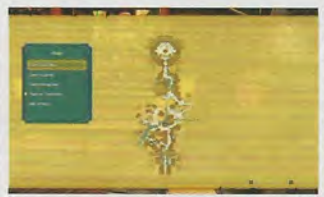
**Construir un reino como Estivania de la nada es un reto apasionante. Pero antes de que nos convirtamos en un verdadero rey, hay muchas tareas que llevar a cano.**



La configuración del grupo, con la personalización de equipo, armas, magias y selección de miembros para el combate, es un apartado clave para el progreso.



El mundo de juego se va abriendo a medida que adquirimos experiencia y habilidades. Posteriormente podremos visitar todo de nuevo.



El uso del viaje rápido en las ciudades será especialmente útil en cuando empiecen a aflorar las misiones secundarias, para localizar personajes.



El ecualizador es una herramienta utilísima para el combate según el reino en que visitemos. Sus enemigos serán más asequibles si lo configuramos bien.



La construcción y expansión de Estivania es todo un juego en sí mismo. Gestionar bien los recursos y presupuestos nos permitirá avanzar más rápidamente.

hace de «Ni No KUni II» una aventura sensacional.

A ello se une, además, que incorpora, a modo de minijuegos, gran cantidad de contenido que revierte en el conjunto y la trama. Como las batallas campales y la fundación de Estivania, el reino de Evan.

Reclutar habitantes para él, mejorar sus estructuras y hacerlo crecer es algo que va acompañado del propio crecimiento y desarrollo de los personajes principales y de la evolución de la trama.

Es esa perfecta integración de todos los elementos del diseño –personajes, historia, acción, habilidades, equipo, estructuras, etc.– lo que hace una delicia de «Ni No Kuni II». Sus escasos puntos débiles se encuentran en un primer tercio de aventura con un nivel de dificultad, quizá, algo bajo, pero que a partir de la mitad se equilibra a la perfección. Y que podía estar doblado. Si te gusta el JRPG y la fantasía, «Ni No Kuni II» es imprescindible. Una maravilla. **A.P.R.**

## LA REFERENCIA



**FINAL FANTASY XV**

Ambos juegos son perfectos representantes del JRPG, pero con estilos únicos y muy personales. Dos apuestas seguras.

## ALTERNATIVAS

**TALES OF BERSERIA**

**Nota:** 85 — **MM 263**

**EARTHLOCK F.O.M.**

**Nota:** 75 — **MM 263**

## NUESTRA OPINIÓN

**Adéntrate en un mundo de fantasía y únete al rey Evan.** Una aventura de acción y rol con un estilo único, en la que ayudaremos al joven rey Evan a levantar el mágico reino de Estivania.

### LO QUE NOS GUSTA

- Impresionante a nivel gráfico. Es como una auténtica película de animación, con el sello de Studio Ghibli.
- Jugabilidad a prueba de bomba y accesibilidad total.
- Personajes, historia y desarrollo de la trama. Sencillamente perfecto en su narrativa.
- El diseño de los combates, en tiempo real, con los cambios al vuelo de los personajes.
- Constantemente sorprende y ofrece novedades.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- Demasiado sencillo en su primer tercio.
- Podía estar doblado. No hay tantos diálogos hablados.

### VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

### MODO INDIVIDUAL

Uno de los juegos más fascinantes que hemos disfrutado. Lo tiene todo: una dirección artística impresionante –es una obra de arte visual–, una gran historia, personajes increíbles, combates dinámicos, accesibilidad, jugabilidad total y constantemente sorprende con novedades en la acción y expande sus posibilidades. Una aventura genial, en suma.



LA NOTA 89

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 80 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 81

# FAR CRY 5

## ¡Fanáticos de la acción!

### LA REFERENCIA



**GHOST RECON WILDLANDS**
Aunque trama y enemigos son diferentes, ambientación y jugabilidad son muy similares.

### ALTERNATIVAS

**KINGDOM C. DELIVERANCE**
Nota: 86 — MM 274

**WARHAMMER VERMINTIDE 2**
Nota: 85 — MM 275

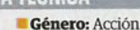
La libertad en el uso de armas y el fanatismo son una mala combinación. Que se lo digan a los habitantes de Hope County, que han visto cómo la secta de la Puerta del Edén, dirigida por el radical Joseph Seed y sus familiares –John, Jacob y Faith–, ha tomado el control de toda la región y han sometido a sus habitantes por la fuerza. Unos se han unido con decisión al mensaje de redención, sin tener ningún problema en torturar, robar o matar a aquellos a los que consideran infieles. Otros han decidido resistir y enfrentarse a los Seed, lo que les ha hecho pagar un alto precio. Y allí, nosotros, como agentes novatos del sheriff del condado, nos hemos visto en la necesidad de tomar cartas en el asunto. Pero los Seed y sus fanáticos seguidores no nos lo van a poner fácil.

### No estamos solos

«Far Cry 5» ha sido uno de los juegos más esperados de 2018, y si bien hay que reconocer que es, posiblemente, el mejor título de la saga hasta la fecha, no se puede obviar que no es un juego tan redondo como se esperaba.

En este enorme mundo abierto de acción que es Hope County, podemos explorar con total libertad, pero el territorio está diseñado de forma que la exploración sea progresiva de forma natural. Empezamos en una pequeña isla

> **“El enorme mundo abierto de Hope nos espera para combatir a los Seed, solos o en compañía”**



## INFOMANÍA

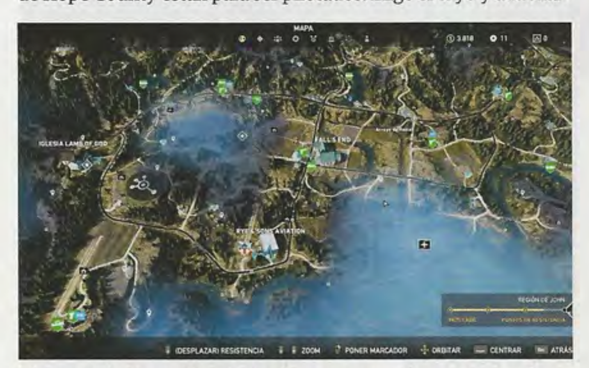
| FICHA TÉCNICA | LO QUE VAS A ENCONTRAR | ANALIZADO EN | LO QUE HAY QUE TENER | MICROMANÍA RECOMIENDA |
|---|---|---|---|---|
| 18 · **Género:** Acción<br>**Idioma:** Español (textos y voces)<br>**Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal/Red Storm<br>**Distribuidor:** Ubisoft<br>**Nº de DVD:** 6<br>**PVP rec.:** 59.99 €<br>**Lanzamiento:** Ya disponible<br>**WEB:** *www.far-cry.ubisoft.com* | **Especialistas (aliados):** 9 (seis humanos, tres animales)<br>**Vehículos:** terrestres, aéreos y marítimos.<br>**Talentos:** 5 tipos (10 especializaciones por tipo)<br>**Regiones:** 3 (una por cada Seed)<br>**Multijugador:** Sí (cooperativo -campaña y arcade-, versus -arcade) | **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K<br>**RAM:** 8 GB, 16 GB<br>**Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti<br>**Conexión:** Fibra óptica | **CPU:** Core i5 2400 a 3.1 GHz, AMD FX 6300 a 3.5 GHz<br>**RAM:** 8 GB<br>**Espacio en disco:** 40 GB<br>**Tarjeta 3D:** GeForce GTX 670, Radeon R9 270<br>**Conexión:** ADSL (activación Steam/Uplay) | **CPU:** Core i7 7ª generación<br>**RAM:** 16 GB<br>**Espacio en disco:** 40 GB<br>**Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx<br>**Conexión:** Fibra óptica |




**Los ataques a distancia** -más si cuentas con un compañero francotirador- son un método muy eficaz para el combate.



**¿Avioneta, lancha, quad, coche, camión?** Todos los vehículos de Hope County están para ser pilotados. Elige el tuyo y a luchar.




**El mapa de Hope County** incluye numerosísimos puntos de interés llenos de misiones secundarias y principales.



**Los Seed se han repartido el control de Hope County** y han sometido a su población con la violencia, las armas y el terror. Cada miembro de la familia controla una región del condado.




**Siempre es de lo más práctico atacar en sigilo.** No solo conseguimos experiencia extra, sino que ahorramos munición al eliminar a los acólitos y aseguramos la liberación de los ciudadanos.

para luego saltar a las tres regiones principales controladas por Jacob, John y Faith Seed. Cada una tiene sus puntos de interés con misiones de la trama principal y secundarias, que siempre son interesantes para acumular experiencia, recursos y conocer a los 9 aliados –seis humanos y tres animales– que nos pueden acompañar en la aventura. Solo puede venir uno con nosotros, así que podemos optar por ir cambiándolos –una vez desbloqueados– según la misión, o ir siempre con el mismo. Incluso, podemos reclutar soldados de los ciudadanos liberados.

La cantidad de misiones es enorme, si bien su variedad es bastante justita. Sí, es lo de siempre, al final acabamos liberando puestos de los acólitos de los Seed, rescatando personas, recuperando vehículos, encontrando a algún personaje clave... y poco más. Todo eso y los encuentros continuos con los enemigos durante la exploración, hacen que la acción sea constante, pero es difícil ver variedad tras cuatro o cinco horas de juego.

## Grande y entretenido

«Far Cry 5» reitera, también, algunos de los fallos habituales de las sagas de Ubisoft: una IA de lo más justita, pathfinding regulero, bugs de diseño en misiones que exigen precisión y, sobre todo, que cada vez se parecen más todas las sagas en sus mecánicas y jugabilidad. Te aseguramos que hay momentos que no sabes si esto es «Far Cry 5» o «Ghost Recon Wildlands».

Pero, con todo, «Far Cry 5» es grande, entretenido y, sobre todo, tiene unos enemigos con un carisma brutal. Es el mejor de la saga, sin duda. Y eso es mucho. **A.C.G.**

## NUESTRA OPINIÓN

**Libera Hope County de la nefasta influencia de la secta de los Seed.** Lucha por tierra, agua y aire contra una secta destructiva y violenta, con toda la fuerza, armas y aliados que puedas encontrar.

### LO QUE NOS GUSTA

- De nuevo, el perfil y diseño de un perfecto enemigo -la familia Seed- con carisma y personalidad.
- El tamaño del mundo de juego es enorme y está repleto de puntos de interés para explorar.
- Visualmente es impresionante, de lo mejor que se ha visto en la saga, sobre todo en los personajes.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- Inevitablemente, se hace repetitivo en las misiones. La reaparición de enemigos en zonas ya limpias.
- La IA es aún uno de los puntos más flojos de la saga.
- Bugs y fallos en misiones que exigen precisión.

### VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

### MODO INDIVIDUAL

Una de las mejores entregas de la saga, sin duda, aunque sigue ofreciendo numerosos aspectos que pulir, como la IA y la variedad de misiones.




### MODO MULTIJUGADOR

Luchar en modo cooperativo o en el Arcade tiene su punto, aunque el aporte real a la acción individual tampoco es significativo.




METACRITIC USUARIOS LA NOTA 64

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 78

# SEA OF THIEVES

## ¡Búscate la vida en alta mar!



**LA REFERENCIA**



**WORLD OF WARCRAFT**
En cuanto a mundos online, pocos se pueden equiparar al rey absoluto del medio.

**ALTERNATIVAS**

**FAR CRY 5**
**Nota:** 81 **MM 276**

**METAL GEAR SURVIVE**
**Nota:** 55 **MM 275**

La del pirata es una vida que el romanticismo moderno –y unas cuantas películas de Disney– han edulcorado hasta la nausea, pero la historia real de la piratería –y no hablamos solo de la de los siglos XVI y XVII– es realmente terrorífica. Lógicamente, es algo que no quedaría nada bien en un juego como «Sea of Thieves», así que Rare y Microsoft han apostado por la primera alternativa y nos ofrecen una aventura en la que combatir esqueletos vivientes, buscar tesoros y lanzarnos al comercio y los abordajes por un mundo online abierto, repleto de posibilidades y desafíos. Bueno, o esa era la idea principal antes de probar la versión comercial del juego...

### Un regreso descafeinado

La vuelta de Rare al mundo de los ordenadores tras tanto tiempo era muy esperada. El potencial de una idea como la de «Sea of Thieves», con posibilidades de juego en solitario o cooperativo, libertad absoluta y una ambientación sensacional, amén de una factura técnica soberbia y una dirección artística que quita el hipo, se ve lastrado, sin embargo, por problemas de bulto que afectan a jugabilidad, contenidos y diversión.

En «Sea of Thieves» existen tres tipos de misiones –rescate, búsqueda de tesoros y combate– que

> **“Vive una aventura de piratas, solo o en compañía de amigos, en busca de tesoros y acción”**

## INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Acción/MMO
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Rare/Microsoft
- **Distribuidor:** Microsoft
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 69.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.seaofthieves.com*

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Tipos de pirata:** 8
- **Tripulación:** Hasta cuatro miembros.
- **Tipos de barco:** Balandro (1 o 2 tripulantes), Galeón, (de 2 a 4)
- **Tipos de misiones:** 3 (rescate, tesoros, combate)
- **Multijugador:** Sí (cooperativo y versus)

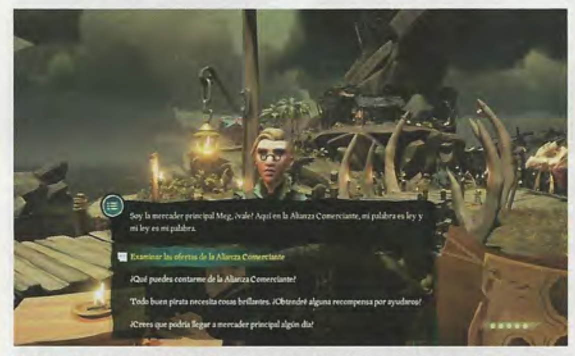
**ANALIZADO EN**
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

**LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Intel Q9450 a 2.6 GHz, AMD Pheom II X6 a 3.3. GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 21 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650, Radeon 7750
- **Conexión:** ADSL (descarga Microsoft Store)

**MICROMANÍA RECOMIENDA**
- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica




**Los escasos tipos de misiones** limitan la acción, así que deseas toparte con alguien navegando para entrar en combate.



**Los encargos que se nos hacen** pueden ser de tres tipos, pero también podemos navegar libremente en busca de aventura.




**No existe un sistema automático de navegación** así que hay que consutar constantemente brújula y mapa para fijar el rumbo.



**Surca los peligrosos mares de «Sea of Thieves» en busca de acción y aventuras...** Aunque ya te decimos que de una cosa y de otra, vas a encontrar lo justito. Mucho potencial futuro, eso sí.




**La generación de nuestro personaje es aleatoria.** Hay ocho tipos de pirata en cada ronda de creación, tanto hombres como mujeres, pero no existe un editor de personajes como tal.

nos encargan para ir a puntos específicos y lograr objetivos concretos. Lo bueno es que todo el mundo de juego está abierto desde el inicio, podemos toparnos con otros jugadores en la singladura y enzarzarnos en combates, y la libertad es total. La contra es que la variedad de misiones –y su cantidad– es escasísima, las singladuras pueden alargarse fácilmente diez o quince minutos y si no te cruzas con un enemigo, repetir esto una y otra, y otra, y otra vez harta mucho. Y que, en poco más de dos horas, ves que el juego no da más de sí.

«Sea of Thieves» pone el peso de la diversión en el propio jugador, no en el desafío. La libertad de exploración es total, la incertidumbre de no saber qué podemos encontrarnos al navegar –jugadores, krakens, etc.– es un gran aliciente, pero al final, nada te invita a jugar más allá de un rato, y por ir probando cosas. Lo que para un mundo abierto no es buen indicativo.

Súmale a eso que el diseño de acción tiene sus más y sus menos, y las cosas más sencillas no son especialmente intuitivas. Eso, pese a la simplificación de los sistemas de navegación. Pero se echa de menos un buen tutorial, por ejemplo, en los primeros compases del la acción del juego.

Lo bueno de «Sea of Thieves» es que Rare ya ha anunciado nuevo contenido para el futuro y que su potencial es mucho, pues con unos pocos ajustes el desafío puede ser realmente bueno. Por ahora, le pasa como a «SW Battlefront», en su momento: le falta chicha. Algo que no parece lógico dado el tipo de juego que es y el precio que tiene. Veremos más adelante. **A.C.G.**

## NUESTRA OPINIÓN

**Conviértete en un pirata y lánzate a la aventura en alta mar.** Vive aventuras en un MMO de original ambientación, jugando como un lobo de mar solitario o uniéndote a una tripulación de amigos.

### LO QUE NOS GUSTA

- Visualmente es espectacular, con una dirección artística única y con una personalidad arrolladora.
- El potencial de futuro que se atisba es enorme, con buena base de diseño. Lástima del escaso contenido.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- Se hace repetitivo, mucho, tras solo un par de horas.
- Tener que repetir una y otra vez largas rutas de navegación para llegar a cualquier punto del mapa. Rezas para cruzarte con alguien y poder pelear.
- No le vendría nada mal un tutorial al comienzo.
- Nada intuitivos diseños de control de navegación.

### VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

### MODO INDIVIDUAL

El contenido añadido en el futuro y el potencial del diseño dan esperanzas a un juego repetitivo y aburrido tras solo un par de horas.




### MODO MULTIJUGADOR

La piratería con amigos es más entretenida y manejar el barco es más sencillo. Pero sigue siendo el mismo escaso contenido.




METACRITIC USUARIOS LA NOTA 41

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 68

JUEGO RECOMENDADO micromanía

# THE COUNCIL EPISODE 1: THE MAD ONES

## ¿Quién domina el mundo?

### LA REFERENCIA



**LIFE IS STRANGE: BEFORE...**
Su narrativa y personajes son todo un modelo para las aventuras episódicas.

### ALTERNATIVAS

**CROSSING SOULS**
**Nota:** 85 **MM 266**

**THE RED STRINGS CLUB**
**Nota:** 82 **MM 274**

Somos, nos guste o no, el resultado de las experiencias y decisiones que tomaron los que vinieron antes que nosotros. Religión, política, moral, ética... Aunque no nos demos cuenta, hasta el hecho de tomar un café para desayunar es un hábito que alguien definió, quién sabe cuándo. Así que, en realidad, ¿somos libres? Bueno, no lo pienses demasiado. Al menos, no ahora, pero reflexiones como estas empezarán a rondar por tu cabeza en cuanto juegues con «The Council», una atractiva y original historia en la que viajamos en el tiempo hastan 1793 y nos metemos en la piel de Louis de Richet, descendiente de la nobleza francesa, cuya madre ha desaparecido en una misteriosa reunión celebrada en la mansión del no menos misterioso lord Mortimer. Y es que su madre, el mismo Louis, lord Mortimer y los personajes que conoceremos en el juego son miembros de una orden secreta cuyas acciones vienen definiendo el mundo moderno desde hace quién sabe cuánto. Pero ahora que Sarah, la madre de Louis, ha desaparecido, nuestra relevancia en esta orden se hará mucho más significativa... según las elecciones que hagamos en la historia.

> "Vive una aventura de misterio e investigación, en una reunión de personajes clave en 1793"

### Elige tu camino

El estilo de historia alternativa de «The Council», juntando a perso-

### INFOMANÍA

**FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Big Bad Wolf/Focus Home
- **Distribuidor:** Focus Home
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 29.99 € (todos los episodios)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.thecouncil-game.com*

**LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Actos:** 4 (más prólogo)
- **Clases:** 3 (Diplomático, Ocultista, Detective)
- **Habilidades:** 15 (5 por clase, varios niveles de desarrollo)
- **Personajes:** 14
- **Talentos:** 44
- **Rasgos:** 20
- **Multijugador:** No

**ANALIZADO EN**
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

**LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Core i3 2125 a 3.3 GHz, AMD FX 4100 a 3.6 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750, Radeon R7 360
- **Conexión:** ADSL (descarga)

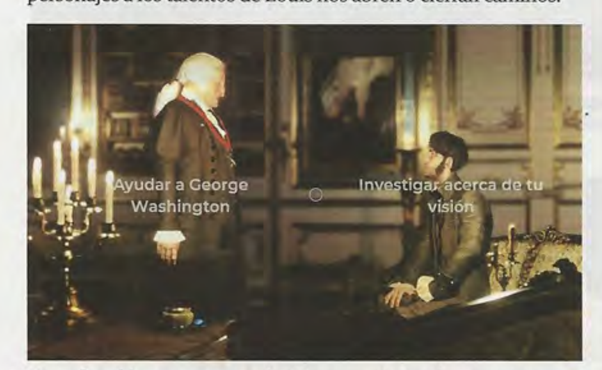
**MICROMANÍA RECOMIENDA**
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL




**Napoleón, Washington...** En la búsqueda de su madre, Louis se topa en la mansión Mortimer con personajes clave de su época.




**¿Qué ocultas?** Las inmunidades y vulnerabilidades de los personajes a los talentos de Louis nos abren o cierran caminos.




**Una elección, una renuncia.** Hay momentos clave en que debemos decidir el camino a seguir, cambiando así la historia.




**1793, una isla, una reunión de personajes clave en la política mundial.** Disfruta de una aventura de investigación en la que el destino del mundo se decide por un puñado de poderosos.




**Louis de Richet, el protagonista,** lleva a cabo su investigación desarrollando habilidades de tres clases, siempre con una principal: detective, ocultista o diplomático. Ellas definen la narración.

najes históricos como Napoleón o Washington con otros inventados, es uno de los logros del juego, pero es su narrativa lo que define su personalidad, y da a la aventura un estilo único y fascinante.

Nuestras conversaciones con los personajes –de los que nunca hay que fiarse– se basan en los talentos y habilidades de Louis, según la clase de personaje que decidamos usar (detective, ocultista o diplomático). Todos los personajes ofrecen vulnerabilidades y resistencias que hemos de descubrir y explotar hablando con ellos. Según las elecciones que hagamos en los diálogos, lo agudos que seamos en la observación, la exploración de nuestro entorno, podremos abrir o cerrar caminos y ramificaciones de la trama, que pueden derivar en puntos muy diferentes, hacer que conozcamos o no a ciertos personajes secundarios, ver cómo otros desaparecen –tal vez asesinados– de la historia, y darle vueltas a la cabeza con esas ideas que nos rondarán de qué puede haber de plausible en una historia de ¿ficción? como la que nos cuenta «The Council».

Big Bad Wolf ha estrenado una aventura episódica que, además de su atractiva historia, narrativa y diseño de personajes, promete mucho para sus futuras entregas. Y, lo mejor, es que dado su diseño narrativo, ya este primer episodio ofrece un nivel de rejugabilidad sorprendente, cambiando a veces radicalmente la historia según las elecciones que hagamos.

Añade un apartado visual impresionante –aunque menos notable en animaciones de los modelos– y tendremos una aventura que... ¿puede cambiar el mundo? **A.P.R.**

## NUESTRA OPINIÓN

**Adéntrate en el misterio de una conspiración histórica.** Como Louis de Richet, busca a tu madre desaparecida y descubre cómo el destino del mundo se decide en una reunión de poderosos en 1793.

### LO QUE NOS GUSTA

- El tono a medio camino entre mito y realidad sobre cómo un puñado de poderosos deciden la historia.
- El concepto "what if?" que reúne a personaje históricos reales en una trama de misterio.
- El detalle gráfico es apabullante. Brutal en gráficos.
- La interesante narrativa, cambiando su desarrollo en función de la clase elegida y nuestras decisiones.
- Elevado nivel de rejugabilidad, según la clase.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- Modelos y animaciones demasiado "robóticos".
- Es una pena que las voces no estén dobladas.

### VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

### MODO INDIVIDUAL

Una aventura episódica de investigación que profundiza en el atractivo género del "what if?" con personajes históricos como eje de reuniones secretas que definen el mundo. Lo mejor es el estilo narrativo, que abre caminos en función de los talentos y elecciones. Un juego muy atractivo y absorbente que promete mucho en sus futuros episodios.

LA NOTA **81**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 73 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 69




**Arregla PC estropeados y monta equipos a la carta por encargo.** A todos los jugadores de PC nos encanta trastear con nuestro equipo, y «PC Building Simulator» es el juego perfecto para saciar nuestras ansias.



**La jugabilidad es lo mejor.** Simplifica el trabajo real pero mantiene la esencia del montaje de un equipo.



**A medida que tu negocio prospera** compras mesas de trabajo y espacio de almacenamiento para equipos.




**Cada día hay que comprar componentes** para los encargos. La tienda online es tu mejor herramienta.



**Aunque parece un caos de cables, no te asustes,** en realidad seleccionar cada uno es muy sencillo.

# PC BUILDING SIMULATOR

JUEGO RECOMENDADO micromanía

## Diseña, arregla, monta, ¡crea el PC perfecto!



### ALTERNATIVAS

**BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL**
**Nota:** 85 — **MM 274**

**GARRY'S MOD**
**No comentado en MM**

### FICHA TÉCNICA

- **Género:** Simulación
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/compañía:** Claudiu Kiss/The Irregular Corporation
- **Distribuidor:** The Irregular Corporation
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 19,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *pcbuildingsim.com*

### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2500K, Athlon X4 740
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon R9 285

Los jugadores de PC somos diferentes a los de consola, sobre todo porque nos gusta trastear con el hardware de nuestros equipos. Ver qué componentes podemos mejorar, seguir la evolución de la tecnología, estar atentos a posibles lanzamientos que nos permitan darle algo más de potencia, velocidad o estilo al ordenador. Somos bichos raros, sí, tanto como «PC Building Simulator» que, desde esta perspectiva, es el simulador perfecto para los más inquietos con el hardware.

En «PC Building Simulator» tenemos la opción de jugar como encargado de un negocio de reparación y montaje de ordenadores, o en plan libre, montando y diseñando un PC a nuestro gusto y capricho. La primera opción es realmente donde está la esencia, porque el diseño está muy bien pensado de forma que nos hace conocer los componentes clave de un PC, cómo se montan y funcionan y nos ayuda a descubrir porqué muchas veces las cosas no funcionan como deberían –ese olvido de aplicar la pasta térmica, de atornillar bien la placa al chasis, de cerrar la patilla de la pastilla de memoria...–. Sí, es todo mucho más sencillo y simplificado que en la vida real –y automatizado, a veces–, pero es la perfecta esencia del montaje de componentes.

### Cuida tu negocio

Con este concepto de negocio, hemos de cuidar a nuestros clientes, ofrecer un trabajo impecable y, además, conseguir rentabilidad. Tenemos que pagar los componentes –comprados en una tienda online– que se van ampliando en catálogo y modelos a medida que mejoramos y conseguimos experiencia, abonar el alquiler del local, la luz... Y aprendemos qué tipo de componentes son más adecuados para cada presupuesto, a aprovechar los de segunda mano que tengamos en almacén, y a que no siempre se puede ganar con cualquier proyecto y a veces hay que rechazar encargos.

«PC Building Simulator» nos ayuda a conocer el hardware y a ser metódicos, lo que es importante. Es sencillo, único y muy entretenido. Y si te gusta trastear con el PC, es un sueño hecho realidad. Lástima que esté todo en inglés. **A.C.G.**

### NUESTRA OPINIÓN

Un concepto único de simulador, y aunque no deja de ser un diseño en el que se hace lo mismo una y otra vez, es muy entretenido si lo que te gusta es trastear con el hardware. Raro, pero absorbente.


LA NOTA 70

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 75
METACRITIC MEDIOS — LA NOTA ND




¡Entra en una nueva dimensión del universo «Skyrim» gracias a la RV! Ya podemos disfrutar de uno de los mejores JDR de la última década en versión RV. Una adaptación al formato que es abrumadora y brutal.



**Las modificaciones en el interfaz** afectan al modo de lanzar hechizos y manejar las armas con el mando.





**La inmersión en el mundo de juego es genial** y el sistema de movimiento está realmente conseguido.

# THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR

## Ese dragón es... ¡enorme!



**ALTERNATIVAS**

THE MAGE'S TALE
**Nota:** 70 — **MM 276**

FALLOUT 4 VR
**Nota:** 85 — **MM 273**

**FICHA TÉCNICA**

18

- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Bethesda
- **Distribuidor:** Bethesda
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *elderscrolls.bethesda.net/en/skyrim*

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Core i5 6600K, Ryzen 5 1400
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, Radeon RX 480
- **Visor RV:** Rift, Vive, Windows MR

Caminar por las heladas cumbres de Skyrim mientras seguimos la pista de Alduin, subir en busca de los ancianos para que nos enseñen los gritos de dragón, pelear contra los draugr, explorar las ruinas dwemer... Sí, hemos pasado incontables horas en este mundo de fantasía sin igual, pero ahora podemos vivir en él. Bueno, casi. Y es que la versión RV de «Skyrim» que Bethesda ya ha puesto a nuestra disposición es, de nuevo, una brillante adaptación de la compañía al nuevo formato. Tras «Fallout 4 VR» esperábamos realmente mucho de esta nueva versión, pero la verdad es que ha llegado a sorprendernos.

El sistema de control es una de las claves de «Skyrim VR» y aunque, como pasaba con «Fallout 4 VR», se ha incluido la opción de combinar desplazamiento continuo y teletransporte, hay importantes mejoras en este apartado en «Skyrim VR».

### Dentro de Skyrim

El diseño de control y movimiento del juego resulta mucho más suave y natural ahora. La combinación de los controles hápticos de ambos mandos permite un desplazamiento continuo que, aunque aún es un sistema que puede provocar ligeros mareos en algunos jugadores, está más logrado que en «Fallout 4 VR». Así mismo, la combinación del movimiento continuo con teletransporte o giros permite adaptar el desplazamiento al gusto de todos los jugadores.

Quizá aprender a manejar los hechizos es algo que puede llevarnos más tiempo, pero el sistema de gestión de menús, armas, escudos y magias, en general, es bastante más intuitivo de lo que se puede pensar antes de entrar en acción. La exploración es sensacional, la dimensión real de los enemigos –gigantes, mamuts y, sí, dragones– se aprecia ahora en todo su esplendor y aunque los combates pueden ser algo abrumadores al principio, las infinitas posibilidades y estilos de acción que permite el juego se multiplican en la versión RV.

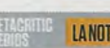
Sí, no ofrece nada que no hayamos visto ya, pero ahora se disfruta de forma radicalmente distinta. Si te apetece disfrutar de una experiencia RV única, merece la pena. Pero ojo a las caídas. **A.P.R.**

**NUESTRA OPINIÓN**

Otra brillante adaptación a RV de Bethesda. No hay nada en «Skyrim VR» que no hayamos visto ya, pero la inmersión es brutal y el sistema de control y movimiento son realmente buenos.

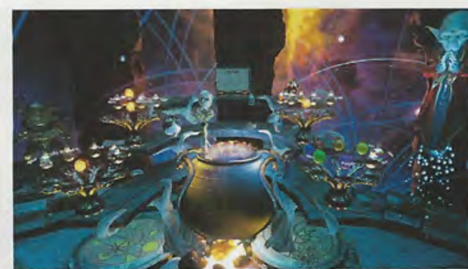



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 82 — METACRITIC MEDIOS





**¡Enfréntate a la magia de Gaufroi y rescata a tu señor, el mago Alguin!** Vive una aventura llena de magia, combates y criaturas fantásticas en el universo de «The Bard's Tale», con tu equipo de RV.



**Esta es tu "mesa" de trabajo.** Aquí podemos crear hechizos y usar elementos para hacernos más fuertes.





**Artísticamente «The Mage's Tale» es una pasada.** Pero no te despistes, que el peligro acecha.



**Podemos asignar ambas manos (mandos)** combinando hechizos de ataque y defensa.



**Apartarse de la trayectoria de una flecha** es lo más práctico. Los tiempos ayudan a la acción.

# THE MAGE'S TALE

## El aprendiz (virtual) de brujo

### ALTERNATIVAS

**SKYRIM VR**
Nota: 86 — MM 276

**FALLOUT 4 VR**
Nota: 85 — MM 273

### FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Rol
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** InXile Entertainment
- **Distribuidor:** InXile Entertainment
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 36.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *magestale.inxile-entertainment.com*

### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4590, AMD FX 8350
- **RAM:** 8 GB
- **Disco duro:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, Radeo R9 290
- **Visor RV:** HTC Vive, Oculus RifT

La Realidad Virtual tiene algo de magia. Ya decía Arthur C. Clarke que cualquier tecnología lo bastante avanzada sería indistinguible de aquella, y la tecnología de la RV combinada con la ambientación de «The Mage's Tale» es una mezcla perfecta.

InXile ha aprovechado el universo fantástico de la saga «The Bard's Tale» para ofrecernos una experiencia que tiene algo de experimento, mucho de rol, toques de acción nada desdeñables y una inmersión bastante conseguida que, pese a necesitar algo de pulido, ofrece una experiencia virtual atractiva e interesante, con bastantes virtudes y algún punto que precisa mejoras, pero interesante contemplada de forma global.

El malvado brujo Gaufroi secuestra a nuestro mentor, el mago Alguin, en una escena que nos ayuda a meternos de lleno en el mundo -y que este se nos caiga encima, como compruebas al arrancar el juego-. A partir de este momento, un guía -ayudante de Alguin- nos irá marcando el camino del aprendiz que somos, descubriéndonos cómo lanzar hechizos, usar elementos místicos para diseñar otros nuevos, usar el teletransporte, mejorar como hechiceros y explorar mazmorras, combatir a extrañas criaturas y, finalmente, luchar contra Gaufroi y liberar a nuestro maestro.

### Explora y combate

«The Mage's Tale» ofrece un diseño realmente notable en cuanto a la jugabilidad. Pone en nuestras manos las herramientas para luchar con la magia, pero nos deja usarlas con libertad para combatir, resolver puzles -un elemento clave en la aventura- y avanzar usando nuestro propio estilo. Magias de fuego, agua, electricidad y viento se ponen a nuestra disposición para ir abriendo puertas y explorando el universo del juego.

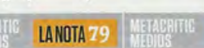
La inmersión es realmente buena, y aunque los controles son algo caóticos a veces -el mapeado en los mandos podría ser bastante más intuitivo- y algo bruscos en el desplazamiento -necesitan afinar más la precisión- la experiencia global es buena. Es una pena que no esté doblado y la traducción tenga deslices notables, pero es un juego muy interesante. **A.C.G.**

### NUESTRA OPINIÓN

La inmersión de la experiencia de juego es muy buena. Algo caótico en los controles, su ritmo ayuda a sumergirse en el mundo. Necesita pulirse algo, pero es una aventura de magia y rol muy atractiva.

**LA NOTA 72**

METACRITIC USUARIOS: LA NOTA 79 — METACRITIC MEDIOS: LA NOTA 72





**¡Los titanes han vuelto y están hambrientos!** Continúa la epopeya contra los gigantes devoradores de hombres, en una historia que ofrece novedades en el diseño de acción, ahora con más carga táctica.



**Las relaciones con otros personajes** se vuelven ahora más relevantes. Su amistad nos da ventajas.






**La acción en equipo** coordinado a personajes de la IA o con un grupo de amigos es un apartado clave.



**La construcción de bases y la gestión de recursos** es ahora un pilar más de la guerra contra los titanes.



**Las espectaculares cinemáticas** aportan el toque cinematográfico que le otorga un plus a la narración.

# ATTACK ON TITAN 2

## Contra los titanes, ¡unidad!



**ALTERNATIVAS**

**FAR CRY 5**
**Nota:** 81 — **MM 276**

**WARHAMMER VERMINTIDE 2**
**Nota:** 85 — **MM 275**

**FICHA TÉCNICA**

18

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Koei Tecmo Games
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 69.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *koeitecmoamerica.com/ attackontitan2*

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Core i5 2400
- **RAM:** 6 GB
- **Disco duro:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660

El sensacional espectáculo de acción que fue «Attack on Titan: Wings of Freedom» tiene ahora continuidad con una segunda parte en la que Koei Tecmo ha querido ofrecer mucho más al fan. Manteniendo la esencia del combate, el uso del ODM –la herramienta de movilidad omnidireccional– y continuando la trama de la guerra contra los voraces titanes, se ha ahondado mucho más en el aspecto táctico y estratégico de la accion. Una decisión que, en sí misma, no resulta positiva ni negativa, pero hace que este «A.O.T. 2» sea bastante diferente en su jugabilidad y desarrollo al título original. A muchos jugadores les parecerá una decisión acertada, aportando un plus de variedad a la acción; y a buen seguro que a otros no tanto, al hacer menos intuitiva y más compleja la lucha.

La clave, además, de estos cambios no se encuentra en un único apartado, sino en varios.

### Construye y lídera

La gestión de recursos se convierte en «A.O.T. 2» es uno de los nuevos pilares de la acción. La construcción de bases en las que recargar munición, gas para la ODM y más nos aporta un componente táctico interesante. La ayuda que antes pedíamos a los compañeros de la IA en la lucha, ahora se pueden encontrar aquí. Pero hay más. De hecho, la presencia de los compañeros en combate es crucial, ya que la acción cooperativa se vuelve otra de las claves del combate.

No se trata, únicamente, de coger a varios compañeros manejados por la IA –o un grupo de amigos– y lanzarte a combatir titanes, sino que cada uno ha de progresar a lo largo del juego especializándose en estilos de combate y armas para ser más efectivo contra el enemigo. Y, además, en la campaña individual, la relación personal con los personajes secundarios puede otorgarnos habilidades extra que potenciarán nuestro rendimiento en la lucha.

No es poco, y aunque seguro que estos aportes entusiasman a muchos, nos parece que traicionan y complican el espíritu frenético del juego original, mucho más directo, brutal y divertido. ¿Es un buen juego? Sin duda. ¿Es mejor que su predecesor? No. **A.P.R.**

**NUESTRA OPINIÓN**

Aunque los combates contra los titanes siguen siendo espectaculares y brutales, ahora la parte táctica se impone a la acción en sí, haciendo el juego algo más complicado y menos directo.

**LA NOTA 70**

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 61



METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 78



**¡Los enormes Ravenii amenazan con destruir el mundo!** Solo Avil, el último de los centinelas, puede enfrentarse a ellos. ¿Listo para acabar con estos monstruos de 45 m de alto y sus demonios acompañantes?



**Si no conseguimos rescatar a los aldeanos** la misión habrá acabado. ¡No dejes que los maten!






**Xandra no para de actualizar los objetivos.** Y hay que reconocer que a veces se pone muy pesadita...

# EXTINCTION

## ¡Que le corten la cabeza!



**ALTERNATIVAS**

WARHAMMER VERMINTIDE II
**Nota:** 88 **MM 275**

ATTACK ON TITAN 2
**Nota:** 70 **MM 276**

**FICHA TÉCNICA**

16

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Iron Galaxy/Modus Games
- **Distribuidor:** Badland
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.extinction.com*

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Core i5 760 a 2.8 GHz, Athlon X4 740 a 3.2 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 7870

Luchar contra monstruos de casi 50 m de alto, cercenar sus miembros y –en última instancia– su cabeza, combatir a sus heraldos –hordas de chacales, demonios que atacan a pacíficos aldeanos– y evitar la destrucción del mundo es un plan que, seamos francos, suena de maravilla. Y durante la primera media hora larga «Extinction» cumple a la perfección con lo que promete y resulta de lo más divertido. Pero cuando pasa el tiempo y ves que el juego no sale de esa rutina, que todo se vuelve repetitivo y el desafío estriba en que todo se hace cada vez más difícil, rígido –y, siendo sinceros, hasta algo tramposo en el diseño de acción– y monótono, el bajón es considerable. Y eso que «Extinction» no es un juego malo, en realidad. Es un título de acción con el que Iron Galaxy aporta ciertas ideas originales combinando elementos en los que el combate y la velocidad definen el diseño global. Saltar, trepar, luchar, rescatar aldeanos y evitar la destrucción de poblados, con pequeños objetivos secundarios que nos proporcionan logros y puntos de experiencia extra, es divertido. Pero la paradoja es que siendo un juego relativamente corto –en 7 horas te lo has ventilado– se hace pesado y aburrido.

### Contra los Ravenii

Los Ravenii son esos enormes monstruos que acechan el reino. Son máquinas de destrucción y no se paran ante nada. Atacar sus armaduras, miembros y cortarles la cabeza es nuestro obejtivo. Una y otra vez. Y otra. Y otra. Siete fases, con 34 misiones en total, son más que suficientes para hartarte de una acción que no varía lo más mínimo en toda la campaña. Hay modos añadidos –desafío diario, refriega y extinción–, pero en esencia son más de lo mismo.

«Extinction» es divertido un par de horas, y ya. Y eso que en el apartado técnico y artístico no está nada mal; también es frenético y jugable. Pero tiene graves problemas con las cámaras –sobre todo a la hora de gestionar la localización de puños, pies y ataques de los Ravenii– y hay –muchos– momentos en que notas que sobrevivir no depende de tu habilidad, sino del azar. Si quieres probarlo, espera a que baje de precio. **A.C.G.**

**NUESTRA OPINIÓN**

El buen arranque y la frenética acción de «Extinction» dan paso a una diversión inicial que dura poco para transformarse en un juego repetitivo, plano y -lo que es peor- por momentos, tramposo.




METACRITIC USUARIOS




METACRITIC MEDIOS



# ZONA REALIDAD VIRTUAL

El futuro que nos prometían nos ha alcanzado, pero no es como lo pintaban, ¿o sí? Lo importante es que la Realidad Virtual y Aumentada están aquí y podemos jugar con ella.

## DEMOS

### GOTTA GET GOING: STEAM SMUGGLERS VR
**POR DETERMINAR**




**Piensa en un "escape room"**, un juego real en el que descubrir pistas y usarlas. Esto es un videojuego adaptado al mundo real que vuelve a lo virtual.
■ *blackalligatorgames.com*

### SPACESYS
**HTC VIVE**



**Aunque es más aplicación que juego,** casi cualquier cosa con Realidad Virtual nos divierte. Prueba este entorno 3D para manejar tu escritorio.
■ *spacesys.co*

### CUBISM
**HTC VIVE**



**Cada poco tiempo nos asalta la idea** de que hay pocas ideas sencillas e infalibles en Realidad Virtual. «Cubism» lo intenta con piezas de rompecabezas.
■ *cubism-vr.com*

# SPACE JUNKIES

## Ubisoft y la RV espacial

■ **Género:** Acción ■ **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift ■ **Desarrollador:** Ubisoft
■ **Disponible:** 2018 ■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *ubisoft.com*
**INTERÉS:**



Un multijugador en RV da para mucho más que celebraciones con bailecitos. Es toda una experiencia social que vemos reflejada hasta en "Ready Player One". Con esta postura presente, nos vamos de viaje con «Space Junkies», una aventura llena de armas que cazamos al vuelo y competición, aunque también compañerismo. Además, ha evolucionado mucho desde sus primeras exhibiciones a prensa, además de un sistema de gestos para entablar relaciones entre jugadores.



# BUDGET CUTS

## Un indie que habíamos olvidado

■ **Género:** Aventura ■ **Plataforma:** HTC VIVE, Oculus Rift ■ **Desarrollador:** Neat Corporation
■ **Disponible:** 16 de mayo 2018 ■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *neatcorporation.com*
**INTERÉS:**



Desde 2016 ha pasado el tiempo suficiente para que el desarrollo de «Budget Cuts» pareciera una montaña rusa. Sin embargo, la pasada GDC ha dejado una nueva demo y todo parece estar a punto para el lanzamiento. El de un juego que nos pone de pie y con el que se demuestra cuál es el mejor sistema de control. Entre Rift y VIVE, quizá tengas un favorito, pero a la hora de abrir cajas, lanzar cuchillos o hackear robots enseguida nos decantamos por uno. Todo es muy rápido, mientras planeamos el siguiente movimiento y atravesamos paredes.

## TOP JUEGOS VR

### 1 SKYRIM VR
**HTC VIVE, OCULUS RIFT**



Por fin tenemos el mundo de «The Elder Scrolls» alrededor, con un aspecto envidiable, aunque más limitado que la saga principal.

### 2 SUPERHOT VR
**HTC VIVE, OCULUS RIFT**



Mientras esperamos la continuación de este juego, que llegará en 2018, no podemos resistirnos a jugar con el original y el tiempo.

### 3 ARIZONA SUNSHINE
**HTC VIVE, OCULUS RIFT**



Los zombis, en versión original, se pasean bajo el Sol de Arizona y nosotros nos encargamos de ellos. Supervivencia con y sin compañía.

### 4 THE GALLERY
**HTC VIVE, OCULUS RIFT**



El episodio «Heart of the Emberstone» marcó un punto de inflexión, que nos descubre un mundo de lo más original.

**«PayDay 2» llegó con problemas a nivel de servidores, pero puede tener en la RV su mejor disparo. Por otro lado, estamos a tiempo para una recta final de lanzamientos antes del que puede ser un punto de inflexión: el E3. Mientras, la tecnología, con HTC VIVE Pro como nuevo abanderado, nos deja con la duda de una Mixed Reality que no encuentra su lugar. Mientras, Oculus Rift se erige como la solución más deseada.**



# DEFECTOR

## Espías con gafas a la última

**Género:** Acción **Plataforma:** Oculus Rift **Desarrollador:** Twisted Pixel
**Disponible:** 13 de abril 2018 **Precio:** 39,99€ **Web:** *oculus.com/defector*
**INTERÉS:**




Quizá nos hayamos obsesionado por lo que nos da «Superhot VR», pero ya no está tan solo. Con «Defector» nos metemos en una experiencia como las que hemos querido vivir algunos a lo largo de décadas. Ser un espía, pero a medio camino entre James Bond y "Desafío total". Una mezcla llena de acción que se llena de escenas imposibles. Algo por lo que muchos queremos que la Realidad Virtual se haga cada vez más potente y sus juegos más espectaculares.

# VACATION SIMULATOR

## Un sucedáneo de las vacaciones

**Género:** Estrategia **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift **Desarrollador:** Owlchemy Lab
**Disponible:** 2018 **Precio:** Por determinar **Web:** *owlchemylabs.com*
**INTERÉS:**

De los responsables de «Job Simulator» y creadores de «Rick and Morty: Virtual Rick-ality», su próximo título se llama «Vacation Simulator». Una nueva vuelta de tuerca a su serie de simuladores para realidad virtual, donde la palabra simulación no lo es tanto. Esta vez, eso sí, podemos desplazarnos como con el mundo de Rick, ir a la playa, teletransportarnos o abusar de la fauna mientras nos comemos un perrito caliente. No tiene nada que ver con unas vacaciones reales, pero seguro que tenemos cosas divertidas que hacer en ellas.



## EL TERMÓMETRO

### CALIENTE



**PAYDAY 2**
Por fin tenemos la Realidad Virtual integrada en el juego principal, aunque esperamos que continúen las mejoras de rendimiento en todo el conjunto.
*overkillsoftware.com*

**LEAP MOTION NORTH STAR**
El proyecto de Leap motion ha saltado de nivel y su nueva propuesta son unas gafas poco intrusivas, con Realidad Aumentada y controles naturales, estilo Hololens.
*leapmotion.com*

### TEMPLADO



**L.A. NOIRE**
Los casos en RV también han llegado a Oculus Rift, donde se puede seguir su trama desde el 29 de marzo.

**ALIEN ZOO**
Un parque temático, de alienígenas y virtual, es lo que han empezado a montar Dreamscape. Una pena que tarde en llegar.
*dreamscapeimmersive.com*

### FRÍO



**WATSON SALE DEL ENTERPRISE**
En Ubisoft parecen mantener el reconocimiento de voz e IA de IBM Watson dentro de «Star Trek: Bridge Crew», al menos este año.

## TOP JUEGOS VR

**5 LONE ECHO/ECHO ARENA**
**OCULUS RIFT**



Tanto en solitario como multijugador, esta es otra buena opción para comprobar lo que da de sí nuestra capacidad para flotar.

**6 ONWARD**
**HTC VIVE, OCULUS RIFT**



Un proyecto pequeño, pero que se ha convertido en ejemplo de cómo hacer un fps en RV. Aún en desarrollo, pero muy recomendable.

**7 APEX CONSTRUCT**
**HTC VIVE, OCULUS RIFT**



Tanto por aspecto visual como por las sensaciones que transmite, aquí tenemos un juego más que recomendable para la RV.

**8 BRASS TACTICS**
**OCULUS RIFT**



Aunque sea un poco superficial en el planteamiento y ambientación, tiene poca o nula competencia en el terreno de la estrategia.

## LOS MÁS VENDIDOS EN:

### ESPAÑA

1. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12)
   MMO · Activision Blizzard
2. LOS SIMS 4 (12)
   Simulación · Electronic Arts
3. WORLD OF WARCRAFT LEGION (12)
   MMO · Activision Blizzard
4. OVERWATCH GOTY EDITION (12)
   Acción · Activision Blizzard
5. WOW BATTLE FOR AZEROTH (RESERVA) (12)
   MMO · Activision Blizzard
6. DIABLO III REAPER OF SOULS (16)
   Rol · Activision Blizzard
7. AGE OF EMPIRES DEFINITIVE ED. (12)
   Estrategia · Microsoft
8. DESTINY 2 (16)
   Acción · Bungie/Activision Blizzard
9. DIABLO III BATTLECHEST (16)
   Rol · Activision Blizzard
10. DIABLO III (16)
   Rol · Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI de marzo de 2018.

### U.K.

1. WOW BATTLE FOR... COL.ED. (DESCARGA) (12)
   MMO · Activision Blizzard
2. THE SIMS 4 CATS & DOGS (DESCARGA) (12)
   Simulación · Electronic Arts
3. STAR WARS BATTLEFRONT 2 (16)
   Acción · Electronic Arts
4. MICROSOFT F.S. X STEAM EDITION (3)
   Simulación · Dovetail Games
5. FROSTPUNK VICTORIAN EDITION (16)
   Estrategia · Merge Games
6. THE SIMS 4 CITY LIVING (12)
   Simulación · Electronic Arts
7. FOOTBALL MANAGER 2018 (3)
   Estrategia · SEGA / Koch Media
8. THE SIMS 4 GET TO WORK (12)
   Simulación · Electronic Arts
9. INSURGENCY
   Acción · New World Interactive
10. THE SIMS 4 (DESCARGA) (12)
   Simulación · Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de abril de 2018.

### U.S.A

1. ZOO TYCOON 2 ULTIMATE COLL. (DESCARGA)
   Estrategia · Blue Fang games
2. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEG. (DESCARGA)
   Acción · Bluehole
3. FAR CRY 5 (DESCARGA)
   Acción · Ubisoft
4. FROSTPUNK VICTORIAN EDITION
   Estrategia · Merge Games
5. TES ONLINE: SUMMERSET COLL. EDITION
   Rol · Bethesda
6. THE SIMS 4 JUNGLE ADVENTURE (DESC.)
   Simulación · Electronic Arts
7. THE SIMS 4 LAUNDRY DAY STUFF (DESC.)
   Simulación · Electronic Arts
8. WOW BATTLE FOR AZEROTH COLL. EDITION
   MMO · Activision Blizzard
9. ROCKSMITH 2014 REMASTERED
   Música · Ubisoft
10. CALL OF DUTY WWII
   Acción · Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de abril de 2018.

# RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

## 2 FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION



ROL/ACCIÓN · SQUARE ENIX · KOCH MEDIA · 49,99 €



Impresionante en lo técnico, espectacular en la acción, fascinante en la historia. La llegada de «Final Fantasy XV» al PC bien ha merecido la espera. Es un auténtico juegazo.

COMENTADO EN MM 275 · PUNTUACIÓN: 86

## 3 FAR CRY 5



ACCIÓN · UBISOFT MONTREAL · UBISOFT · 59,99 €



Una de las mejores entregas de la saga -si no la mejor de los últimos años-, con un enorme mundo que recorrer, multitud de secundarios y unos enemigos fascinantes y con carisma.

COMENTADO EN MM 276 · PUNTUACIÓN: 81

## 4 WARHAMMER VERMINTIDE II



ACCIÓN · FATSHARK · FATSHARK · 27,99 €



El espectáculo brutal de fantasía Warhammer de «Vermintide II» es una delicia para los amantes del universo y de la acción multijugador. Salvaje, divertido y gore. ¡Sensacional!

COMENTADO EN MM 275 · PUNTUACIÓN: 85

## 9 DRAGON BALL FIGHTERZ



ACCIÓN/LUCHA · BANDAI NAMCO · BANDAI NAMCO · 59,99 €



Además de ser uno de los mejores juegos de la saga, «Dragon Ball FighterZ» es uno de los mejores juegos de lucha que te vas a encontrar para tu PC. Accesible y profundo.

COMENTADO EN MM 274 · PUNTUACIÓN: 88

## 10 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



ESTRATEGIA · BLIZZARD · ACTIVISION BLIZZARD · GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

COMENTADO EN MM 230 · PUNTUACIÓN: 98

## 11 TOTAL WAR WARHAMMER II



ESTRATEGIA · CREATIVE ASSEMBLY / SEGA · KOCH MEDIA · 59,99 €



La segunda entrega de la trilogía de «Total War: Warhammer» sigue el camino marcado por su predecesor. Aunque pierde algo de la sorpresa inicial, su jugabilidad es sensacional.

COMENTADO EN MM 269 · PUNTUACIÓN: 90

# LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

**NOTA:** Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

### ESTRATEGIA



## STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

BLIZZARD · ACTIVISION BLIZZARD · 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

COMENTADO EN MM 188 · PUNTUACIÓN: 98

### ACCIÓN



## DISHONORED

ARKANE / BETHESDA · KOCH MEDIA · 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

COMENTADO EN MM 213 · PUNTUACIÓN: 99

### AVENTURA



## HOLLYWOOD MONSTERS 2

PENDULO STUDIOS · FX · 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

COMENTADO EN MM 198 · PUNTUACIÓN: 93

# 1 NI NO KUNI II EL RENACER DE UN REINO



ROL/ACCIÓN ■ LEVEL 5/STUDIO GHIBLI
■ BANDAI NAMCO ■ 59.99 €



Esperábamos mucho, ciertamente, de Level 5 con «Ni No Kuni II», pero han sobrepasado las expectativas con una auténtica joya del JRPG. Espectacular gráficamente, jugable, accesible, divertido, largo, variado, con unos personajes fascinantes y una capacidad inagotable para sorprender al jugador. ¡Genial!

COMENTADO EN MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 89



# 5 KINGDOM COME DELIVERANCE



ROL/AVENTURA ■ WARHORSE STUDIOS
■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



La recreación de la Bohemia medieval de «Kingdom Come» es tan realista que asusta. Cada pequeño detalle aporta su granito de arena para hacermos viajar en el tiempo.

COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 86

# 6 PC BUILDING SIMULATOR



SIMULACIÓN ■ THE IRREGULAR CORPORATION
■ THE IRREGULAR CORPORATION ■ 19.99 €



Los amantes de trastear con el hardware tienen un nuevo juguete con el que disfrutar a lo grande y sin riesgos de estropear componentes. Un simulador único y absorbente.

COMENTADO EN MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 70

# 7 BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL



SIMULACIÓN/PUZLES ■ CLOCKSTONE
■ HEADUP GAMES ■ 9,99 €



Construcción de puentes, Aperture Science, GLaDOS y torretas. ¿Qué puede salir mal? Desde luego, es una pasada de juego de puzles y construcción, y a un precio irresistible. ¡Pruébalo!

COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 85

# 8 DESTINY 2



ACCIÓN ■ BUNGIE ACTIVISION
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La saga de acción y ciencia ficción de Activision llega por fin al PC mostrando todas sus virtudes. Quizá menos sorprendente de lo esperado, pero es un juego estupendo que engancha.

COMENTADO EN MM 272 ■ PUNTUACIÓN: 79

# 12 STAR WARS BATTLEFRONT 2



ACCIÓN ■ DICE / EA
■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €



La nueva entrega de «Battlefront» amplía y mejora las opciones y modos del juego original y añade una interesante campaña protagonizada por el bando imperial, con gran jugabilidad.

COMENTADO EN MM 272 ■ PUNTUACIÓN: 80

# 13 INJUSTICE 2



ACCIÓN/LUCHA ■ NETHEREALM STUDIOS/QLOC
■ WB GAMES ■ 49,99 €



Los superhéroes de DC vuelven al PC con un juego aún más versátil y espectacular que su predecesor, repleto de opciones de competición, torneos, personajes y combos

COMENTADO EN MM 273 ■ PUNTUACIÓN: 84

# 14 OVERWATCH



ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

# 15 GRAND THEFT AUTO V



ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

ROL

## THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



## NEED FOR SPEED SHIFT

SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



## SILENT HUNTER 5

UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



## FIFA 14

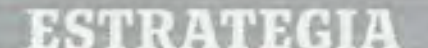
EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

# SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.



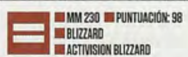
## ESTRATEGIA

Con el estreno de El Bosque Embrujado «Hearthstone» se asienta en la primera posición de la lista, mientras por detrás vemos interesantes intercambios de posiciones.



### 1 HEARTHSTONE

35% de las votaciones



MM 230 · PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD



### 2 TOTAL WAR WARHAMMER II

25% de las votaciones

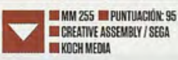


MM 269 · PUNTUACIÓN: 90
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA



### 3 STARCRAFT REMASTERED

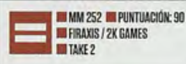
18 % de las votaciones



MM 255 · PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

### 4 XCOM 2

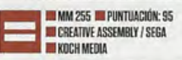
14% de las votaciones



MM 252 · PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

### 5 TOTAL WAR WARHAMMER

8% de las votaciones



MM 255 · PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

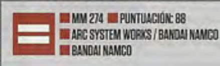
## ACCIÓN

La cosa se anima en el mundo de la acción, aunque Goku y sus amigos no dejan que nadie les quite la primera posición. ¿Podrán los heroes de «Vermintide II» con ellos el próximo mes?



### 1 DRAGON BALL FIGHTERZ

30% de las votaciones

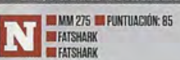


MM 274 · PUNTUACIÓN: 88
ARC SYSTEM WORKS / BANDAI NAMCO
BANDAI NAMCO



### 2 WARHAMMER VERMINTIDE

24% de las votaciones



N
MM 275 · PUNTUACIÓN: 85
FATSHARK
FATSHARK



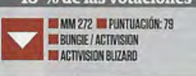
### 3 ASSASSIN'S CREED ORIGINS

22 % de las votaciones

MM 271 · PUNTUACIÓN: 84
UBISOFT MONTREAL
UBISOFT

### 4 DESTINY 2

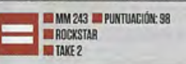
18 % de las votaciones



MM 272 · PUNTUACIÓN: 79
BUNGIE / ACTIVISION
ACTIVISION BLIZZARD

### 5 GRAND THEFT AUTO V

6% de las votaciones



MM 243 · PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2

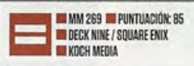
## AVENTURA

¡Bien por el indie español! Las aventuras recién llegadas se abren paso con firmeza, aunque «Before the Storm» aguante el envite, pero quién sabe qué ocurrirá el próximo mes.



### 1 LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

32% de las votaciones

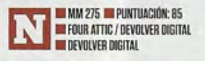


MM 269 · PUNTUACIÓN: 85
DECK NINE / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA



### 2 CROSSING SOULS

25% de las votaciones



N
MM 275 · PUNTUACIÓN: 85
FOUR ATTIC / DEVOLVER DIGITAL
DEVOLVER DIGITAL



### 3 BAOBABS MAUSOLEUM EP.2

21% de las votaciones

N
MM 275 · PUNTUACIÓN: 81
CELERY EMBLEM
ZERQUNO GAMES

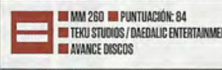
### 4 RIME

15 % de las votaciones

MM 267 · PUNTUACIÓN: 92
TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT
BADLAND GAMES

### 5 CANDLE

7% de las votaciones



MM 260 · PUNTUACIÓN: 84
TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT
AVANCE DISCOS

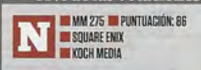
## ROL

Era casi inevitable ver que «Final Fantasy XV» se aupase a lo más alto. Poco le ha durado el liderato a «Kingdom Come», pero con lo móvido que está el género, lo mismo vemos más cambios pronto.



### 1 FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION

35% de las votaciones

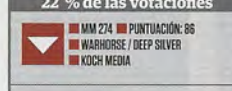


N
MM 275 · PUNTUACIÓN: 86
SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

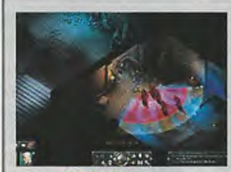


### 2 KINGDOM COME DELIVERANCE

22 % de las votaciones



MM 274 · PUNTUACIÓN: 86
WARHORSE / DEEP SILVER
KOCH MEDIA



### 3 PILLARS OF ETERNITY

16% de las votaciones

MM 243 · PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

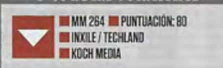
### 4 SOUTH PARK RETAGUARDIA...

14% de las votaciones

MM 270 · PUNTUACIÓN: 86
SOUTH PARK STUDIOS / UBISOFT
UBISOFT

### 5 TORMENT TIDES OF NUMENERA

9 % de las votaciones



MM 264 · PUNTUACIÓN: 80
INXILE / TECHLAND
KOCH MEDIA

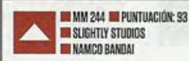
## VELOCIDAD

«Project CARS» ha aprovechado el rebufo de los últimos meses y por fin se ha lanzado al ataque. Se coloca de nuevo en cabeza, mientras por detrás la cosa se mantiene estable. Veremos cómo sigue.



### 1 PROJECT CARS

30% de las votaciones



MM 244 · PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



### 2 DIRT RALLY

28% de las votaciones



MM 251 · PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS



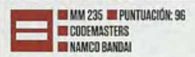
### 3 F1 2017

20% de las votaciones

MM 269 · PUNTUACIÓN: 85
CODEMASTERS / FERAL INTERACTIVE
KOCH MEDIA

### 4 GRID AUTOSPORT

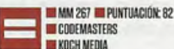
12% de las votaciones



MM 235 · PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

### 5 DIRT 4

10% de las votaciones



MM 267 · PUNTUACIÓN: 82
CODEMASTERS
KOCH MEDIA

## VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

## SIMULACIÓN

La exploración y la aventura de la simulación espacial de «Elite» retoma la cabeza de la lista. Pero «Los Sims 4» se mantienen rea lmente cerca del primer puesto. Que nadie se confíe.



### 1 ELITE: DANGEROUS

32% de las votaciones



MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
■ FRONTIER DEVELOPMENTS
■ FRONTIER DEVELOPMENTS



### 2 LOS SIMS 4

31% de las votaciones

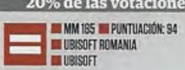


MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
■ MAXIS /EA
■ EA



### 3 SILENT HUNTER 5

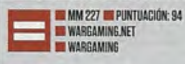
20% de las votaciones



MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
■ UBISOFT ROMANIA
■ UBISOFT

### 4 WORLD OF WARPLANES

11% de las votaciones



MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
■ WARGAMING.NET
■ WARGAMING

### 5 WORLD OF WARSHIPS

6% de las votaciones



MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
■ LESLA STUDIOS / WARGAMING
■ WARGAMING

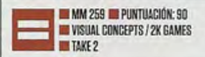
## DEPORTIVOS

Curiosamente, uno de los géneros más "movidos" es el que permanece con más calma en cuanto a las preferencias de los fans. Todas las posiciones se mantienen en la lista de juegos deportivos.



### 1 NBA 2K17

30% de las votaciones

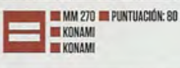


MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
■ VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
■ TAKE 2



### 2 PES 2018

26% de las votaciones

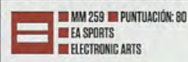


MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 80
■ KONAMI
■ KONAMI



### 3 FIFA 17

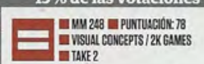
21% de las votaciones



MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
■ EA SPORTS
■ ELECTRONIC ARTS

### 4 NBA 2K 16

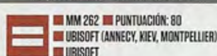
15% de las votaciones



MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
■ VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
■ TAKE 2

### 5 STEEP

8% de las votaciones



MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
■ UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
■ UBISOFT

# CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

## ESTRATEGIA

| 1. CIVILIZATION IV | 2. AGE OF EMPIRES | 3. COMMANDOS |
|---|---|---|
| 35% de las votaciones | 33% de las votaciones | 32% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 131 | COMENTADO EN MM 37 | COMENTADO EN MM 42 |
| PUNTUACIÓN: 96 | PUNTUACIÓN: 91 | PUNTUACIÓN: 92 |
| FIRAXIS | ENSEMBLE STUDIOS | PYRO STUDIOS |

## ACCIÓN

| 1. HALF-LIFE 2 | 2. MAX PAYNE | 3. CRYSIS |
|---|---|---|
| 40% de las votaciones | 34% de las votaciones | 26% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 119 | COMENTADO EN MM 80 | COMENTADO EN MM 156 |
| PUNTUACIÓN: 98 | PUNTUACIÓN: 86 | PUNTUACIÓN: 98 |
| VALVE | REMEDY ENTERTAINMENT | CRYTEK |

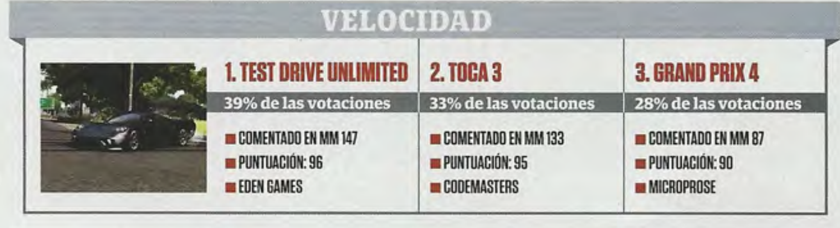
## AVENTURA

| 1. GRIM FANDANGO | 2. MONKEY ISLAND | 3. DREAMFALL |
|---|---|---|
| 40% de las votaciones | 33% de las votaciones | 27% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 47 | COMENTADO EN MM 42 | COMENTADO EN MM 139 |
| PUNTUACIÓN: 92 | PUNTUACIÓN: 85 | PUNTUACIÓN: 90 |
| LUCASARTS | LUCASARTS | FUNCOM |

## ROL

| 1. OBLIVION | 2. NEVERWINTER NIGHTS | 3. ULTIMA VII |
|---|---|---|
| 39% de las votaciones | 31% de las votaciones | 30% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 135 | COMENTADO EN MM 50 | COMENTADO EN MM 63 |
| PUNTUACIÓN: 95 | PUNTUACIÓN: 91 | PUNTUACIÓN: 97 |
| BETHESDA SOFTWORKS | BIOWARE | ORIGIN |

## VELOCIDAD



| 1. TEST DRIVE UNLIMITED | 2. TOCA 3 | 3. GRAND PRIX 4 |
|---|---|---|
| 39% de las votaciones | 33% de las votaciones | 28% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 147 | COMENTADO EN MM 133 | COMENTADO EN MM 87 |
| PUNTUACIÓN: 96 | PUNTUACIÓN: 95 | PUNTUACIÓN: 90 |
| EDEN GAMES | CODEMASTERS | MICROPROSE |

## SIMULACIÓN

| 1. SILENT HUNTER 4 | 2. IL-2 STURMOVIK | 3. LOCK ON |
|---|---|---|
| 41% de las votaciones | 33% de las votaciones | 26% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 148 | COMENTADO EN MM 83 | COMENTADO EN MM 108 |
| PUNTUACIÓN: 94 | PUNTUACIÓN: 90 | PUNTUACIÓN: 90 |
| UBISOFT / UBISOFT | 1C / MADDOX GAMES | EAGLE DYNAMICS |

## DEPORTIVOS

| 1. VIRTUA TENNIS | 2. SENSIBLE SOCCER | 3. PC FÚTBOL 2001 |
|---|---|---|
| 45% de las votaciones | 32% de las votaciones | 23% de las votaciones |
| COMENTADO EN MM 88 | COMENTADO EN MM 62 | COMENTADO EN MM 66 |
| PUNTUACIÓN: 92 | PUNTUACIÓN: 95 | PUNTUACIÓN: 86 |
| SEGA | SENSIBLE SOFTWARE | DINAMIC |

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

# JUEGA YA LA TEMP



Un videojuego ágil, intuitivo y potente


Juega para ganar!!!


Tú estás al mando


Consigue el mejor palmarés


Diseña tu táctica


Personaliza tu sistema de juego


Decide marcajes


Realiza entrenamientos


Estudia el mercado de jugadores


Elige a los mejores


Realiza fichajes


Elige patrocinador


Consulta el resumen de la jornada


Analiza las estadísticas


Sigue a tus rivales en la clasificación


Ten en cuenta el calendario


Juega partidos en modo Interactivo


Da órdenes a tus jugadores durante el partido


Diseña tus jugadas en tu pizarra


Analiza los partidos a vista de pájaro

# EL VIDEOJUEGO DE FÚTBOL

# ORADA 2017 - 2018







Elige equipo y reto entre Manager y Pro-manager


Juega la Pretemporada


Alcanza tus objetivos


Decide tu alineación


Entrena jugadas


Mejora tu plantilla


Cuida la cantera


Pon a trabajar a los ojeadores


Contrata al cuerpo técnico


Decide el precio de las entradas


Amplía el estadio


Cuida tus finanzas


Lucha por los mejores resultados


Sigue los sorteos


Juega partidos en modo Resultado


Juega partidos en modo Highlights


40 competiciones de Europa América y la Intercontinental


Una Base de datos de 12.500 jugadores


4 perfiles para jugar, competir y subir de nivel


Edita en minutos tu equipo y jugadores

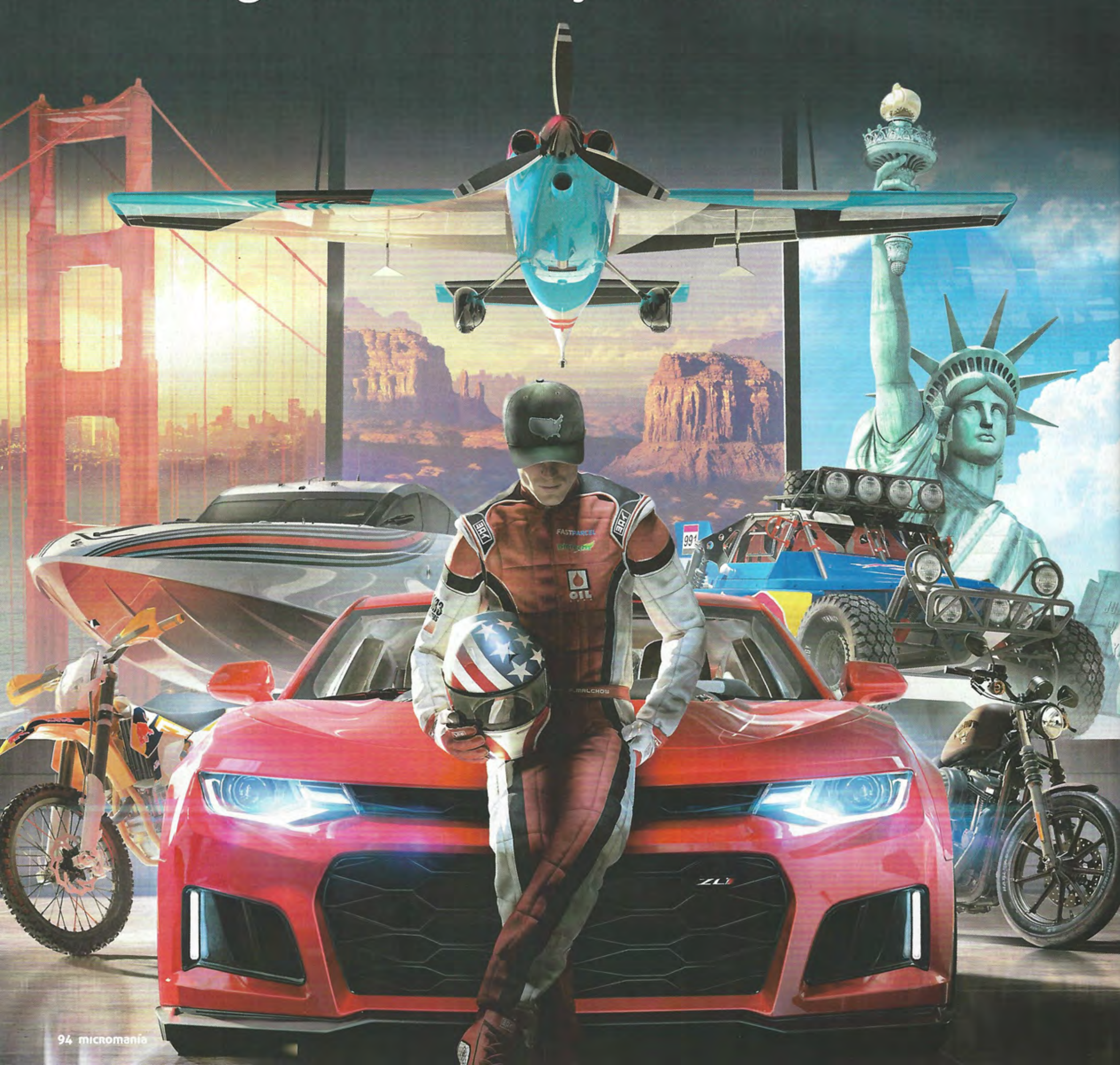
# Y ESTRATEGIA POR SÓLO 9'95€




www.fxgamestudio.com

# THE CREW 2

## ¡Elige tu vehículo y lánzate a correr!



**¿Amas la velocidad? ¿Te gusta más el olor a gasolina que el de la colonia que te han regalado? ¿Si no compites sientes que te asfixias? Pues amigo, tu juego soñado está a punto de llegar. Ponte el casco y arranca tu PC. ¡Motornation te espera!**

## INFOMANÍA

### DATOS

- **Género:** Velocidad
- **Estudio/compañía:** Ivory Tower/Ubisoft
- **Fecha prevista:** 29 de junio de 2018

### CÓMO SERÁ

- Será un juego de **velocidad y competición de motor,** que incluirá vehículos de todo tipo.
- Competiremos en un **enorme mundo abierto online,** Motornation, que abarca todo EE.UU. de costa a costa.
- Pilotaremos vehículos **por tierra, mar y aire.**
- Las competiciones abarcarán cuatro tipos básicos diferentes: **freestyle, street racing, pro racing y off road.**
- Podremos formar **equipos de hasta cuatro jugadores.**

La competición y el mundo del motor suelen ofrecer experiencias bastante familiares al jugador aficionado al género. Podemos entrar en la simulación de competición oficial y encontrar juegos de carreras GT, F1, MotoGP, etc. Podemos encontrar juegos que apuestan por un espíritu más arcade, donde la velocidad es la reina, con sagas como «NFS» o similares. También están estos juegos en plan delirante, donde hacer algo el loco y el aspecto de demolición es lo principal, para soltar adrenalina a chorro. Y luego está la saga «The Crew».

El propio concepto que lanzó Ivory Tower con «The Crew» hace ya cuatro años era lo bastante atractivo como para llamar la antención, mezclando conceptos más propios de un MMO que de un juego de velocidad, con un espíritu de competición, pero al mismo tiempo una gran libertad para disfrutar de un mundo abierto a nuestro aire. Y ahora «The Crew 2» quiere pulir, depurar, potenciar y mejorar todo eso, llevándonos de nuevo a Motornation –una reconstrucción de Estados Unidos adaptada al mundo del motor– para disfrutar de la velocidad punta y el olor a gasolina por tierra, mar y aire, pilotando vehículos de todo tipo y condición, y personalizándolos a nuestro aire, para convertirnos en una leyenda online del motor.

### Elige tu estilo

Motornation no será solo un mundo de velocidad. La libertad de disfrutar del entorno pilotando



**¡Calienta motores, que la competición está a punto de arrancar en Motornation!** Un enorme mundo abierto de competición online por tierra, mar y aire, nos espera en unos Estados Unidos convertidos en un lugar donde la velocidad manda. Coches, motos, quads, aviones, lanchas, buggies... ¿Estás listo para el desafío?

## PARA LOS AMANTES DE LAS ACROBACIAS



La velocidad en el aire será una de las opciones más llamativas y originales en «The Crew 2», combinando acrobacias y eventos especiales, más allá de la competición de velocidad pura.



Los eventos, como con el resto de vehículos, se darán por todo el país, de costa a costa, participando desde en carreras hasta competiciones de habilidad, como las acrobacias en el Golden Gate, en San Francisco.



motos, coches, avionetas o lanchas, llevando sus posibilidades al límite demostrando nuestras habilidades a sus mandos. Se trata de las pruebas de Free Style, donde los trucos y las acrobacias mandan. Pero, las pruebas serán de tres tipos más: Street Racing, Pro Racing y Off Road.

En las pruebas de Street Racing pilotaremos por entornos urbanos de Nueva York, San Francisco, Los Ángeles, etc. Pero ya que la velocidad es la esencia de «The Crew 2», no serán entornos reales al 100%. Las calles estarán llenas de atajos a través de los mismo edificios, rampas para saltar, correr por azoteas, cruarnos en un salto con una avioneta, etc. No es un «NFS» en el que hay que huir de la policía, sino que se llevará el entorno urbano al límite para la competición.

Si apostamos por el Pro Racing, la competición se pone más seria, con vehículos en circuitos repartidos por todo Motornation. Y

> “EE.UU. se convierte en Motornation, un mundo abierto de competición y velocidad”



**¡Aunque estés sobre el agua, pilotar una de estas lanchas es como volar!** Se trata de vehículos que, además, tienen un plus de dificultad en su manejo, pues la simulación física del agua también afectará a la conducción. En todo caso, será una experiencia total poder probar uno de estos bólidos.

el Off Road, como su nombre indica, nos pondrá a los mandos de motos, quads, buggies y más para recorrer el mundo online de «The Crew 2» campo a través, por barrizales, pistas de tierra, etc. La libertad es total.

## Cambia al vuelo

Una de las características más llamativas de «The Crew 2» será la posibilidad de cambiar al intante de vehículo, gracias al apartado Fast Fav. ¿Qué es esto? Como jugadores podemos crear un grupo de vehículos preferidos, que poner en acción simultáneamente en modo libre, y saltar de uno a otro, con solo pulsar un botón, para vivir la velocidad de un modo único y diferente. Sí, es justo eso, conducir un coche, pulsar un botón y ponernos a los mandos de una avioneta.

Aunque pueda parecer algo simplemente complementario, tiene también su razón de ser, y es que en el mundo online de Motornation nuestra progresión como jugadores depende de un solo parámetro: la fama como piloto. Y esa fama y sus puntos se pueden ganar de muchas maneras: completando misiones, explorando el mundo, ganando carreras, participando en eventos... Y demostrando, también, nuestras habilidades. ¿Cómo? Gracias a la grabación de nuestros mejores momentos como pilotos –algunas automáticas, como los diez minutos finales que siempre se graban de cada evento– y compartiéndolos con la comunidad. El mundo online de Motornation espera. **A.P.R.**



**Además de los entornos urbanos,** la competición off road es también uno de los pilares de «The Crew 2». Sin trazados, por caminos de barro, polvo, tierra, pilotando sobre dos o cuatro ruedas... La variedad de estilos es una de las virtudes del juego.



## LAS EDICIONES ESPECIALES PISAN A FONDO PARA UN ESTRENO ANTES DE FECHA

Las ediciones especiales de los juegos de Ubisoft son cada vez más completas, y entre las que se podrán disfrutar en «The Crew 2», quizá sea la "Motor Edition" una de las más apetecibles para los jugadores entusiastas de los extras, en versiones física y digital.

La Motor Edition incluirá todo lo que ofrece la Gold Edition -«The Crew 2», pase de temporada, el paquete Motorsports Deluxe (con trajes y vehículos únicos)-, además de una matrícula norteamericana personalizada en una caja de coleccionista, un Steelbook, el mapa de carreteras oficial del juego y cuatro etiquetas. Además, se podrá jugar tres días antes del lanzamiento oficial del juego, si eres de los impacientes.



# JOE FIELDER

**ESCRITOR. PRODUCTOR. DISEÑADOR. EXPERIODISTA. DIRECTOR DE DESARROLLO EN OTHERSIDE. 45 AÑOS.**

**Licenciado en literatura** y escritura creativa por el Knox College, antes de empezar a trabajar en el diseño y producción de juegos lo hizo como periodista de videojuegos en GameSpot y en la veterana y desaparecida Electronic Gaming Monthly, desde 1997 a 2004.

**En casi 15 años en la industria** su CV es envidiable, habiendo trabajado como guionista, productor y diseñador en compañías como EA y estudios como Irrational Games, estando involucrado en sagas como «Star Wars: Battlefront», «Medal of Honor» y «BioShock Infinite».

**Aprovechando su talento de escritor** publicó, junto a Ken Levine, la novela "BioShock Infinite: mind in revolt", que narra los acontecimientos previos a la historia del juego.

**Ha publicado trabajos literarios** de ficción en publicaciones especializadas de Nueva York y San Francisco, además de ser el fundador de Radio Free Silver Lake, en la que colaboró desde 2005 hasta 2012.

**Su nombre aparece** en los créditos, en la parte de agradecimientos, de juegos tan diversos como «MGS 2 Sons of Liberty», «Adr1ft» o «Myth II: Soulblighter».

**Es uno de los fundadores de Otherside Entertainment** y actual director de «Underworld Ascendant».

**Puedes seguirle en Twitter en:**

**@joefielderIII**